初心者・Macユーザー歓迎月間！ドリームキャストも当たる特別情報満載号です

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

2

FEBRUARY 1999
No.009
月刊プレイオンライン

1999年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻第2号通巻9号 1998年9月30日第三種郵便物認可

対戦時の戦術に奥行きが出る新要素満載
Macでも楽しめるリアルタイム戦略シム
ミスII ソウルブライター

プレイして初めて分かった新情報を集中掲載
ダークアイズ ベータテスト詳報

1998年に最も輝いたゲームと
1999年にヒット確実なゲームが分かる
Network Game of the Year
第1回ネットワークゲームオブザイヤー発表

第2回の有力候補タイトル一挙公開

特別付録
ポピュラス ザ ビギニング
強い神様になれる本
シムシティ3000 ガイド付き

HEAVY GEARII、TRESPASSER
こってり遊べる体験版を容量限界まで収録

冬休み3大特別企画
1 新年をオンライン上で迎えよう！ 年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門
2 HALF-LIFE・SiN・BLOODII 3DシューティングBIG 3比較レビュー
3 SiNのマップを手掛けたLevelordが明かすレベルデザインの秘けつ Evolution of a Jungle

Play Online 2 1999
1998年のNGY決定！ 1999年の有力候補は「ディアII」「QIII」「EQ」「DE」か？

NEXTECH

超大型国産ネットワークRPG

ついに2月、発売決定！

Dark Eyes™

ダークアイズ

パッケージ予価：8,800円（税別）

Dark Eyes利用料：1,000円程度（利用料は予定価格です）
※ご利用にはクレジットカードが必要です。
※この他、ご利用にはお客様が契約されているプロバイダ料金、電話回線利用料金が必要です。
※料金には別途消費税が加算されます。

必要動作環境
OS:Windows95,98 CPU:Pentium166MHZ RAM:32MB インターネット接続環境が必須（28,800bps）
DirectX以上が対応しVGAサイズでハイカラー表示が可能なビデオカード
推称動作環境
OS:Windows95,98 CPU:Pentium II 266MHZ RAM:64MB インターネット接続環境が必須（28,800bps）
DirectX以上が対応しVGAサイズでハイカラー表示が可能なビデオカード

Play on the Gamer's Dream　ダークアイズは、ゲーマーズドリームの第一弾タイトルです。

3000人の同時接続、マルチプレイが可能。
国内最大級のネットワークサービス、始動。NTTデータから。

■3000人の同時接続が可能な驚異的な回線能力。しかも、遅延を最小限に抑えた、快適な環境下でのプレイを実現。インターネットが、かつてない可能性を持った、ゲーマーのためのインフラとなる。構想、いよいよ現実へ。
■入会金無料、月々の利用料は定額制を採用。無理なく長時間プレイが楽しめます。
■第一弾Dark Eyesに続き、国内有力クリエーター、ソフトハウスの意欲作、続々登場予定。
■ゲーマーズドリームに関する詳細は右記のホームページ（Dream Park）でご案内しています。

GD™ PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ
ゲーマーズドリーム事務局

〒135-6033 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル
ゲーマーズドリームに関するお問い合せはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp

あなたの参加がつくる、壮大な叙事詩

その日、惑星フェアホープの創世の歴史が幕を開ける

惑星フェアホープを分断する、大山脈シャットレンジ。この山脈をはさんで、対立状態にあるふたつの種族、オーガルとインファン。
しかし、あなたがこの星に降り立つ時、歴史は大きなうねりを迎える。
対立を宿命と受け入れ、戦いに身を投じるのか、和解の道を選ぶか。
あるいは、より強大な敵、デーモンマスターを倒すために、すべての力を傾けるのか。
その選択は、すべてあなたの意志にゆだねられる。あなたの意志と行動が、この惑星の、新しい歴史を創りあげていく。

http://www.dark-eyes.com

漢字・かな混じりの日本語に完全対応したチャットシステム。友好度の向上で異種族ともコミュニケーション。

種族ごとに異なる生活スタイル。植物の栽培、武器の加工、モンスターの飼育など、シミュレーション的要素も。

育んだ友情や、成長させたモンスター。その力が戦闘に役立つ。ネットならではのコンビネーションバトルシステム。

カスタマーサポートセンター　Tel.03-3505-4063
受付時間9：00-17：00　月曜-金曜／土日祝日を除く

© 1998 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

株式会社ネクステック
東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F 〒150-0002
Nextech：http：// www.sega-nextech.co.jp

ベールにつつまれたゲーマーズドリーム第二弾
いよいよその情報がホームページで公開される！

http：//www.gamersdream.ne.jp/

メーカーはB....
あのバンプレストが
オリジナルタイトルを投下！

続報を待て！これは、事件だ。

ゲーマーズドリームのタイトル情報は、すべてゲーマーズドリームホームページにてご案内しています。
メーカー（バンプレスト）へのお問い合わせはご遠慮ください。

ゲーマーズドリームならびに は、株式会社NTTデータの商標です。

いいプロバイダー、選ぼ!!

ODN
Open Data Network

安い!
接続料金 月1,950円(定額制)。
しかも入会金無料。
[接続料金はメールID込みの料金です。]
※0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。

カンタン!
CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!
本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。

楽しい!
ホームページで情報発信もOK!
「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」…こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます(オプション・サービス)。

「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ、「タウンリンク」で買い物を楽しむ!
「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナル・ナビゲーション・サービス(無料)。《http://www.soda.ne.jp》
一方、「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合。ここなら素敵なギフトも見つかります。《http://www.townlink.ne.jp》

安心!
日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線! 海外主要拠点にもダイレクトに接続!
日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でらくらくつながります(東京～大阪は300Mb/s)。しかも、米国、45Mb/sを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。

通話料無料のサポートセンター。
ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフがお答えします。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。

とにかく安心、スイスイ使える
日本テレコムのインターネット「ODN」

アクセスポイント全国135都市に拡大中! (開設済) 釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・室蘭・函館・青森・八戸・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・所沢・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・岡崎・豊田・春日井・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。
(12月以降開設予定) 苫小牧・千歳・弘前・小山・茂原・青梅・東松山・富士・津島・尾張横須賀・半田・福山・尾道。　各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)*どちらもOK。

※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・室蘭・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。　※上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。
◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/60秒(8:00～23:00)・10円/70秒(23:00～8:00)でつながります。アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。
※ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。　*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。　*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。　*価格は消費税別

日本テレコムだから、常時接続が月34,000円(DA64kb/s*)からとお得! 常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。手軽なエコノミーII(64kb/s～1.5Mb/sの3品目)、高品質で信頼性の高いファスト(64kb/s～6Mb/sの12品目)など、多彩なサービスをご用意しています。　※アクセス料込

新賞品で、さらにパワーアップ!

Happy!インターネットキャンペーン ODNに入会してすてきな賞品を当てよう! (99年1月31日まで)

おともだちご紹介キャンペーン あなたのお友達をODNに紹介してください。(99年3月31日まで)

詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp)まで

●お問い合わせは:〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル
ODNサポートセンター
0088-86(ODNサービス案内・無料)
0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00～21:00(平日) 9:00～18:00(土曜)※日・祝祭日休　<FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)、tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
<ODNホームページ>http://www.odn.ne.jp/

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム（TA）、電話回線を接続し、モデム（TA）を使えるようにして下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず「ご利用の注意事項」をお読み下さい。

※Internet Explorer 3.02 以下（Windows95）をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

※Internet Explorer 4.0 以上（Windows 95・98）をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

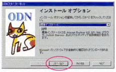
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。

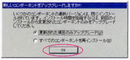
⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。（標準は「標準インストール」）

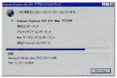


⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。（標準は「はい」）

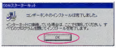
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

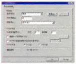
①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

＊注意：ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

＊注意：アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

＊注意：お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

＊注意：この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

＊注意：オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は ODNサポートセンター

0088-85
（ODN接続サポート・無料）

0088-86
（ODNサービス案内・無料）

へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp（ODN接続サポート）

Play Online

018
実機でのテストで初めて分かったゲームシステムやプレイフィール
ダークアイズ ベータテスト詳報

ニュース

032
Play Online NEWS Summary
●Digital Anvil社で見た期待の新作一挙公開
●Firaxis Games社にALPHA CENTAURIの出来を聞く
●So-netがネットワークゲームに本格参入。「Party Crew」の全貌　ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング
044

ソフトウェアリリーススケジュール
046

THIEF:THE DARK PROJECT

RAILROAD TYCOON Ⅱ

ミスⅡ:ソウルブライター

特集1

061
年末年始に遊びたい パソコンゲーム高密度攻略

THIEF:THE DARK PROJECT
062
敵を見つけ次第、派手な銃火器でやっつける3Dシューティングとは一味違う「THIEF:THE DARK PROJECT」は、盗賊が主人公になった新しいタイプのゲームだ。敵に見つからないように、物音を立てずにミッションを遂行する、緊迫感あふれるこのゲームを存分に楽しむための情報をどこよりも早くお届けする

RAILROAD TYCOON Ⅱ
068
「シムシティ」のような街づくりの面白さに、経営シミュレーションの要素が交じり合った「RAILROAD TYCOON Ⅱ」は、じっくり腰を据えてプレイしたいタイトルだ。このゲームをより深く楽しむために必要なデータやTipsを、前作をプレイしたことのない初心者にも分かりやすく解説する

ミスⅡ:ソウルブライター
076
前作「ミス:闇の破壊神」から約1年。グラフィックやサウンドなどはもちろん、新しい要素満載で登場した「ミスⅡ:ソウルブライター」は、マルチプレイが面白いゲームに仕上がった。前作にはなかった屋内戦や同盟の締結・破棄といった要素によって、より奥行きのある戦術が可能となり、bungie.netでの対戦もよりヒートアップするだろう。このゲームで勝つために必要なデータとノウハウを完全掲載!

BALDUR'S GATE
082
2回めとなる「BALDUR'S GATE」の攻略は、マジックアイテムと仲間になるNPCに関する情報を集中掲載する。この二つはBALDUR'S GATEを進めていく上で不可欠な要素で、冒険者にとって必見の情報だ。特に、パーティープレイの面白さを満喫するために重要な、仲間になるNPC情報はどこにも載っていない必読情報だ

CONTENTS

FEBRUARY 2 1999

1998年に最も輝いたゲームと1999年にヒット確実なゲームが分かる

特集2

第1回Network Game of the Year発表

103

第2回の有力候補タイトル一挙公開

みなさまからの投票によって、第1回Network Game of the Yearがついに決定。各部門賞の発表も同時に掲載する。また、第2回の有力候補タイトルを、ジャンル別に分けて徹底紹介。アメリカからの最新情報満載でお届けする。1998年のゲーム界の総括と、1999年のゲームトレンドはここを読めば分かる!

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review

047

DELTA FORCE
ROBO RUMBLE
VIGILANCE
TEST DRIVE OFF-ROAD 2
TRESPASSER
DETHKARZ
THE ELDER SCROLLS ADVENTURE REDGUARD
WARGASM
POWERSLIDE
ENEMY INFESTATION
CENTIPEDE
RED BARON 3D

冬休み3大特別企画

新年をオンライン上で迎えよう!
年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門 024

グラフィック、サウンド、シナリオの全要素が究極的に進化した
3DシューティングBIG 3 比較レビュー 090

HALF-LIFE

SIN

BLOOD II:THE CHOSEN

SiNのマップを手掛けたLevelordが明かすレベルデザインの秘けつ
Evolution of a Jungle 096

連載

028 タダで遊べるネットワークゲームスペシャル
インターネット ジャン荘「東風荘」
インターネット麻雀「Jong Plugged」(ジャン・プラグド)
MSN Gaming Zone
THE 4th COMING
ネゴグラ(NET NET GO GO GRAND PRIX)、
絵版伝言ゲーム、あなたもプロファイラー

100 3Dアクセラレーター定点観測 Do! Voodoo
122 QUAKE II定点観測 IMPULSE 999
124 ULTIMA ONLINE定点観測 UO.net
126 battle.net定点観測 Blizzard from Far East
132 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
136 いかさま野郎 チートコマンダー
138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
142 Play Online SQUARE
143 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

新連載続々登場!

129 私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション 渋谷洋一の場合
130 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
131 Play Online Mac館
135 BACKSTREET, USA

その他

017 付録CD-ROMハイライト
102 バックナンバーのお知らせ
128 読者プレゼント
140 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

黒DISC 白DISC

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

シャナ編 白DISC

1月22日発売予定 定価 6,800円(税抜)

シーズウェア

C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。
シャナ編ライヴァス編共に1月22日同時発売予定。 詳細は右記URLをご覧下さい。 http://www.csware.co.jp/network/MW/

■**発売日変更のお知らせ:**12月4日に発売を予定しておりましたが、諸般の事情により発売日を**平成11年1月22日**に変更させていただきました。より良い製品を目指し、さらに改良を加えたいと思っておりますので、ご了承ください。

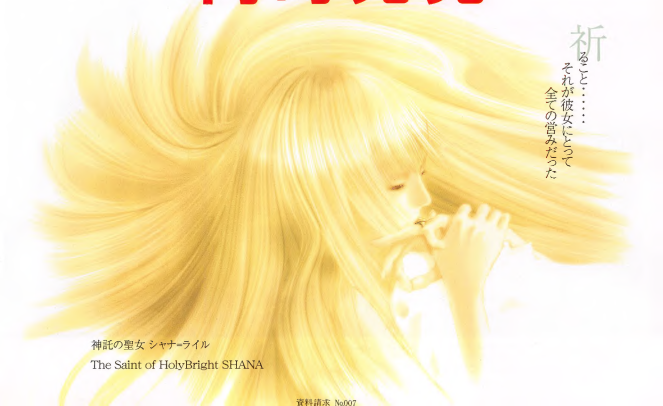
Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

ライヴァス編 黒DISC

1月22日発売予定 定価 6,800円(税抜)

同時発売



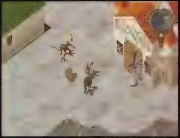
祈ること……
それが彼女にとって
全ての営みだった

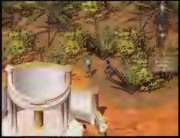
神託の聖女 シャナ=ライル

The Saint of HolyBright SHANA

資料請求 No.007

NO COPY
●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。
〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉





「ルナティックドーンⅢ」公開β版テストに多数のお問い合わせ、お申し込みをいただき誠にありがとうございました。尚、テストプレイの募集は終了いたしました。

©ARTDINK.All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

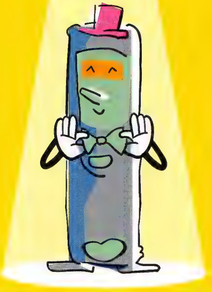
資料請求 No.009

神をプレイする「ポピュラス」最新作。
POPULOUS THE BEGINNING
ポピュラス ザ ビギニング
Windows®98/95・日本語版
あなたには、神の資質がありますか？
全世界で300万本以上のセールスを記録し、絶大な支持を得ているポピュラスシリーズの3作目がついに登場します。3Dで描かれた地球を360°自由自在に回転させる革新的なスクロールを採用し、より直感的な操作が可能になりました。シャーマンを信奉する民衆の姿や、スペルで巻き起こす自然災害など、精細かつ迫力を増したグラフィックで、神の領域を感じてください。そして、あなたを崇拝するかわいい民衆たちを鍛えあげ、地上にはびこる異教徒を攻め滅ぼしましょう。すべての民があなたに祈りを捧げるその日まで、神の仕事は続くのです。
神の指先が地球を廻す
クリック アンド ドラッグで球状のマップを自由自在に回転させることができます。この革新的スクロールで感覚的な操作が可能になり、民衆の行動や地形の様子を思いのままに観察できます。
神の化身シャーマンを崇拝せよ
シャーマンは神（あなた）の化身です。より多くの民衆にシャーマンを崇拝させましょう。無宗教の野人や異宗教徒を改心させるのも神の大事な仕事です。
民を鍛えてレベルアップ
登場する民衆の種類も様々です。最も基本的な信者である勇士を鍛えることによって、戦士、スパイ、伝道師など、高度な職業にレベルアップさせることができます。
民の幸福が神の力になる
シャーマンに仕える信奉者達が一生懸命仕事をしたり、幸せな生活を送ることによって、スペルを唱えるために必要な“マナ”が生み出されます。
敵対する異教徒を滅ぼせ
邪神を信仰する敵種族へは、シャーマンによる自然災害での攻撃が有効です。森、山脈、砂漠、海など様々な地形で、火山の噴火、地震、稲妻などの自然災害を発生させ、敵対種族を滅ぼします。
アクション ストラテジー シミュレーション ポピュラス ザ ビギニング
好評発売中 定価9,800円（税抜）
●動作環境
対応OS：Windows®95/98対応
CPU：Pentium®166MHz以上（200MHz以上推奨）
メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
ハードディスク：50MB以上（200MB以上推奨）
CD-ROM：4倍速CD-ROM
プレイ人数：1～4人
その他：マウス、キーボード、3Dアクセラレータボード対応
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6499（受付時間11:00～17:00/月～金）

体験版で遊んでみよう!
本誌添付のCD-ROMに
「ポピュラス ザ ビギニング」
体験版が入っています。
Environmental
Audio
by CREATIVE
presented in
DOLBY SURROUND
An Electronic Arts Brand
INTERNET HOMEPAGE
JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

マルチメディアのNEC

TA選びは新しいステージへ。新・Aterm（エーターム）シリーズ、デビュー。



CHOICE!

New Aterm

資料請求券
Atermシリーズ
12/24
PlayOn ine

■ご使用の際は必ず「取り扱い説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。
■Aterm®は日本電気(株)登録商標です。■Windows®は米国マイクロソフト社の登録商標です。
＊画面及び表示はハメコミ合成です。また、画面写真の内容は利用イメージのため、実際の動作と同一ではありません。

■FAXサービス　東京03-3769-9821　大阪06-304-9821
本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。　①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。
②アナウンスに従ってボックス番号をダイヤルして下さい。⑧④⓪⓪ Atermコーナーメニュー（目次）
⑧④⑥⑤Aterm IT/IW/IB/IC ⑧④⑧⑧Windows®98接続ガイド　③お手元のFAXに情報が届きます。

資料請求 No.012

NEC

ハイ・パフォーマンス 2・USB

デスクトップも、ノートパソコンも、
2つのUSBポートがサポート。
初めてのデュアルUSB搭載で、
ISDNをフレキシブルに使いこなす。

Aterm® IT75/D 標準価格 42,800円(税別)

Aterm® IT75 標準価格 34,800円(税別)

ニュー・スタンダード 1・USB

このプライスでUSBポート搭載。
インターネットも、電話も、
新しい快適・ベンリを実現する。

Aterm® IT60/D 標準価格 35,800円(税別)

あなたのスタイルで選べば、それが あなたのAtermです。

ホーム ワイヤレス ISDN

インターネットも電話も、
部屋から部屋へ配線レスで
ISDNをカンタンに
ネットワークする。

DSU内蔵のセンターステーション(親機)TA

Aterm® IW60 HS DSU 標準価格 59,800円(税別)

Aterm® IW60 標準価格 49,800円(税別)

リモートステーション専用(子機)タイプ

Aterm® RS10 標準価格 24,800円(税別)

2台でおトク!! **Aterm ワイヤレスセット** (IW60HS DSU+RS10) 標準価格 74,800円(税別)

ルータ機能付き TA

LANボード不要※のUSBルータ機能を
搭載したマルチユースTA。

Aterm® IR450/D 標準価格 54,800円(税別)

Aterm® IR450 標準価格 46,800円(税別)

※ USBポート以外で接続する場合は、別売のLANボードが必要です。

Atermだけの先進機能、新機能もさらに充実。

★留守中にかかってきた電話のナンバーを、外出先のケイタイやPHS、ポケベルに通知。(電話番号着信通知)※1,2
●1回0.4円で相手アドレスを含め漢字49字分のショートメッセージをパソコン、ケイタイ、PHS、ポケベルへ発信。(遊遊メール)※1
●メールの到着を一目でチェック(電子メール着信通知)※1 ●多彩なナンバー・ディスプレイ対応機能 ●いまある電話をホームテレホン感覚で使いこなせる便利なアナログ機能。 ●初めての方でも、迷わず接続・設定。(らくらくウィザード&らくらくユーティリティ) ●最新機能をオンラインバージョンアップで提供。 ●モチロンTAとして、実績ある充実の高機能を装備。

※1.この機能を利用するにはBIGLOBEへの加入とサービス申し込み(有料)が必要です。
※2.IT75/D(IT75)、IT60/Dのみの機能です。番号通知は、各通信業者の電子メールによる呼び出しサービスを利用します。

Atermシリーズから、またまた最新・快適な機能をお届け。

ナンバー・ディスプレイを利用した新しい機能をリリースします。

★イタズラなどの困った電話。番号を登録すればシャットアウト。「迷惑電話防止」※
★他人には出られたくない、そんな相手からの電話を決まった電話機だけに着信できる。「マイプライベート着信」※
★INSなりわけサービスに契約しなくても、コール音で誰からの電話かがスグ分かる。「疑似着信なりわけ」※

※これらの機能を利用するには、NTTのINSナンバー・ディスプレイの契約が必要です。

詳しい内容は下記のFAXサービス、またはホームページでご確認ください。

◎さらに「遊遊メール」が電話機からポケベルやPHSなどに送れる「テレホン遊遊メール対応」ほか、さまざまな機能をリリースします。
◆対象機種:IT75シリーズ、IT60/D。IT65EXシリーズ(オンラインバージョンアップが必要です)

※Atermシリーズとして 平成10年10月現在(自社調べ)

バザールでござーる

オー!ワンダフユ

11月7日〜12月31日 好評開催中!

期間中NECのAtermを買って、
「ワンダフユケトル」を当てよう。
抽選で、合計3,000名様にあたります。

◎対象商品/AtermIT・IW・IRシリーズ、RS10、IB55ProII、IC20
◎詳しくはバザールでござーるホームページ http://www.bazar.adnec.com/

ISDNターミナルアダプタ

Aterm®

■インターネットでも商品情報提供中!
「Aterm Station」ホームページ URL http://aterm.cplaza.ne.jp/
「コミュニケーションプラザ」ホームページ URL http://www.nec.co.jp/pcom/

■商品に関するお問い合わせは、NEC メディアターミナル販売推進本部
●パーソナルコミュニケーションインフォメーションセンター 0120-361138 TEL.0471-85-4761
受付時間:午前9時〜12時 午後1時〜5時(土・日曜日、祝日、年末年始、当社の休日はお休みさせていただきます。)

一瞬のチャンスを逃さない判断力と瞬発力がプレイヤーに要求される
リアルタイム・コンバット・シミュレーションゲームの決定版！
時は第二次世界大戦
君は六人の特殊工作員を操り
ナチの作戦拠点を破壊するのだ！
COMMANDOS
特殊工作大作戦
Windows95/98
定価8,800円
日本語版
一瞬の油断が生死を変える！
絶賛発売中
EIDOS
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.
(C)& PUBLISHED1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
エムスリイエンタテインメント株式会社
お問い合わせ: 株式会社ズー 〒386-1211長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート0268(38)1561
圧倒的なスピードが君に迫る!
リアル・シューティング
BARRAGE
バラージ
絶賛発売中
定価8,800円
(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc.
All Rights Reserved.
Barrage and Mango Grits are registered
trademarks of Mango Grits, Inc.
Used under authorization.
新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
-Creation of a new world-
絶賛発売中
価格9,800円
SUNFLOWERS is a registered
trademark and trade name of
the SUNFLOWERS Interactive
Entertainment Software MnbH.
Lack of special indecation
doesnot imply, or indicate,
that these names and/or Logos are free for
use andnot protected by trademark law etc.
資料請求 No.014

アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

Windows95版 戦術級シミュレーションゲーム 大戦略マスターコンバット2を完全攻略!

対戦版プログラム、アップデータプログラムを収録した特別付録CD-ROM付き!

大戦略マスターコンバット2 完全攻略ガイド

システムソフト公認

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1998 SystemSoft Corporation
©1998 斎藤岬/スコラ社

Windows95版 ファンタジーRPG イースエターナルのすべてがわかる!

特製描き下ろしポスター付き!

イースエターナル ビジュアルブック

日本ファルコム公認

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ ©1998 Nihon Falcom corporation

シークエンス・パラディウム Sequence palladium 完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1998 KOGADO STUDIO

好評発売中

マスターオブモンスターズ 魔導王の試練 オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/160ページ
©1997 SystemSoft Corporation

マスタージアーク 完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)
A5判/128ページ
©1997 SystemSoft Corporation

ヴァンテージ・マスター オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/176ページ
©1997 Nihon Falcom corporation

〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL 03-3464-8285(販売部ダイヤルイン) 株式会社 アクセラ

WIN98/95
FREESOFT&
SHAREWARE
Windows98対応
ソフト多数収録！
Vector
PACK for WIN
GOLD
1999年前期版
定価：本体7,800円（税別）
フリーソフト＆シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ！
絶賛
発売中
発行 ベクター
発売 アクセラ
http://www.axela.co.jp/pack/
この書籍についてのお問合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3464-8285（販売部）
AXELA
株式会社
アクセラ

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の先進パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

ポピュラス ザ ビギニング

DELTA FORCE

VIPER RACING

HEAVY GEARⅡ

TRESPASSER

WARGASM

ただで遊べるネットワークゲームスペシャル

本誌付録だけでプレイできるネットワークゲーム「インターネット ジャン荘「東風荘」」「インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」」のクライアントソフトを収録しました。手軽にネットワーク上で気軽に楽しむことができるゲームです。p.028の記事に詳しく解説されていますので、併せてご覧ください。

インターネット ジャン荘
「東風荘」

インターネット麻雀
「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」

PGL QUAKEⅡ決勝大会デモ

PGL(Professional Gamer's League)のQUAKEⅡ決勝大会の試合を再現するデモファイルを収録。製品版のQUAKEⅡをお持ちなら、自分のマシン上でプロゲーマーThreshとImmortalが激突した試合の模様を観戦できます。p.040、041およびp.122、123の記事に詳しく解説されていますので、併せてご覧ください。

その他の収録タイトル

- BLOOD II : THE CHOSEN
- DEMONSTAR
- DOMINANT SPECIES
- F-16 MULTIROLE FIGHTER
- GRAND PRIX LEGENDS
- GRAND TOURING
- STAR TREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARD
- KNIGHTS AND MERCHANTS
- MAD TRAX
- RAILROAD TYCOON II
- ROAD RUMBLE
- SIN
- SNOW WAVE AVALANCHE
- VR BASEBALL 2000

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

プレイして初めて分かった新情報を集中掲載
ダークアイズベータ

ついに明らかになった
最新フィーチャーを緊急レポート

大きな期待と関心を寄せられながら、着々と開発が進められている「ダークアイズ」。オープンβテストの開始を間近に控えた今、ダークアイズのより詳しい情報に対する渇望を抑え切れない読者は多いことだろう。今回、開発元のネクステックと、ゲーマーズドリームを運営するNTTデータの協力によって行われるダークアイズのプレベータテスト※に参加することができた。従来のバージョンから、どのような進化や変更があったのか？　明らかになったダークアイズ最新情報を、豊富な画像と併せて紹介していこう。　文／菅原有香

自由な配置が可能になった新しいウインドウ表示

今回のバージョンでは、ウインドウのデザインが一新されていたのがまず目を引いた。従来のバージョンでは、HP（Hit Point：体力）、MP（Mana Point：魔力）、SP（Special Point：気合）の三つのゲージと各ウインドウのショートカットボタンは、一つのフロートウインドウにまとめられていた。このフロートウインドウは、大き目でサイズの変更ができなかったため、やや不便な印象を受けた。だが、今回のバージョンではHP、MP、SPのゲージと、ウインドウ呼び出しボタンは完全に分割された。

新しいHP、MP、SP表示ウインドウはサイズを自由に変更することはできないものの、細長い形に変更されたため、プレイの邪魔となることは少ないだろう。もちろん、非表示にすることも可能だ。各ウインドウのショートカットボタンは、小さくまとめられて画面の左下に常駐するようになった。それぞれのボタンには、「ITEM」「MAGIC」というように開くウインドウの名前が書かれている。ただ、ステータスウインドウは人型のマーク、戦闘モードのON／OFFボタンは、剣のマークのボタンとなっている。

さらに、ボタンで呼び出せるウインドウは、ユーザーが自由にウインドウの表示／非表示と配置を決められるようになった。中でも、アイテム、魔法、スキルの三つのウインドウは大きさの変更も可能になった。

ボタンで開くことが確認できているウインドウは以下の七つだ。

各ウインドウを開くショートカットボタン。常に画面のいちばん下に表示され、移動はできないようだが、非常に小さいので不便は感じない

① HP、MP、SP表示

自分のキャラクターのHP、MP、SPのゲージと、昼夜を区別するアイコンを表示する。画面は昼（太陽アイコン）で、夜になると月アイコンになる。

② ステータス表示

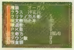
キャラクター名、レベル、所持金、能力値、エンブレムなどが表示される。さらに、サブウインドウを開くための四つのボタンが配置されている。

レベルUP　現バージョンでは使用できなかった。能力値の振り分けが可能になるのだろうか？

分ける　持ち金の分配に役立ちそうだ

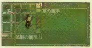
親交度　現バージョンでは使用できなかった。ここで親交度のパラメータを確認できるのかもしれない

詳細　このボタンで開くサブステータスウインドウには、クリティカル値、魔法無効化率など、興味をそそるパラメータについての記載がある。撃退数、PK数という項目もあり、これらを競うプレイヤーが現れることだろう

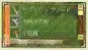


③ アイテム

キャラクターが持っているアイテムの一覧が表示される。表示される各アイテムにカーソルを合わせると、詳しい説明を見ることができる。また、「詳細」ボタンを押すと、アイテムの名前も表示される。アイテム右下に「E」と表示されているものは、現在装備している武器や防具を示している。



カーソルをアイテムに合わせると、アイテムの名称と説明の記述があるウインドウが開く



「詳細」ボタンを押すと、アイテムウインドウの表示がこのように変化する

④ 装備

アイテムウインドウの「装備」ボタンを押すと開き、装備している武器や防具などが表示される。アイテムウインドウ内の武器や防具を選択して、装備ウインドウ内の四角い枠内にドラッグすることで、装備できる。ウインドウ内の六つの枠には、装備されているアイテムが表示されている。それぞれ、頭部の装備、胴体の装備、左右の手の防具、左右の手に持つ武器、防具を示す。

⑤ 魔法／技

使用する魔法や技を選ぶウインドウ。各魔法／技のアイコンと名称、使用するのに必要なMP、SPの値が表示される。マウスの左クリックで魔法や技を選択し、右クリックで魔法／技を発動することができる。

⑥ スキル

キャラクターが持っているスキルの一覧を参照できるウインドウ。ただ、スキルを使用するときに、このウインドウからいちいち選択するというわけでもないようだ。

⑦ 魔法／技ミニトレイ

④の魔法／技ウインドウのショートカット版。ここにいくつかの魔法や技を登録しておける。魔法／技ウインドウよりも小さいので画面が見やすくなるが、魔法／技の名称やMP、SPの必要量は表示されない。

⑧ システム

今回のバージョンでは「ゲーム終了」ボタンしかない。最終的には、ここにキーコンフィグなどのオプション機能ウインドウを開くボタンなどが追加されるのかもしれない。

※プレベータテストとは、公募一般ユーザーが参加する前段階のテストで、ごく限られた人たち（開発スタッフや一部のプレス）だけで評価を行うものです。今回、Play Online編集部は、このプレベータテストに参加することができ、その情報をもとにこの記事を作成しました。

テスト詳報

未公開モンスターと追加された魔法を緊急紹介

ネットワークRPGのだいご味の一つに、敵味方入り交じっての戦闘が挙げられるだろう。戦闘は自分のキャラクターの成長を実感できる手段であり、貴重なアイテムの入手方法でもある。ここでは、戦闘には欠かせない魔法と技、そしてプレイヤーたちの敵であり、時には絶対的な脅威ともなるモンスターのデータを公開する。

新しい特徴を備えたモンスター、魔法が続々と登場

ダークアイズの最新バージョンでは、かなりの数のモンスターを確認できた。さらに、個々のモンスターには出現する地形に条件があるらしいことが判明した。つまり、特定のモンスターと戦うために、わざわざ砂漠に赴くといった状況が起こりうるのだ。

また、魔法や技について気になるのは、ファンタジーRPGによく見られる、いわゆる「属性」というものがあるかどうかだ。もし、属性が設定されているならば、当然モンスターにも炎属性の攻撃に弱い、などという弱点設定が生まれてくる。ひょっとすると技についても、堅い甲羅のあるモンスターには切る属性に強い設定がなされている、ということもあるかもしれない。残念ながら、今回のプレベータテストでは魔法や技の属性についてははっきりと確認することができなかった。今後の確認を急ぎたい。

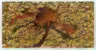
モンスター最新情報を徹底紹介

インファン側の土地で見られるモンスター

サンドシップ

出現地形：砂漠、ツンドラ

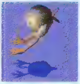
カニともサソリとも言い難い外観を持った巨大モンスター。厳しい気候でも生き抜く生命力に驚かされる



ハックピラー

出現地形：ツンドラ

もこもことした毛玉に、足とくちばしが生えたようなモンスター。ぴょんぴょんと飛び跳ねて獲物を襲う



ジャイアントエイプ

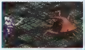
出現地形：ツンドラ

極寒にも耐えうる強い体を持つ猿人。人間の2倍以上の体格を持ち、握り締めたこん棒で繰り出す攻撃は脅威だ

インファン側のダンジョンで見られるモンスター

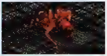
シェルインセクト

まるで大きなよろいを着込んでいるような昆虫(らしきモンスター)。たくさんある足での攻撃が恐ろしそうだ



キラーアンティス

両種族の領土のダンジョンでも見られる、ごく一般的なモンスター。とは言え、普通のアリよりはかなり大きく危険だ

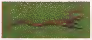


オーガル側の土地で見られるモンスター

ブレートコード

出現地形：草原

三つの頭を持つ蛇のようなモンスター。それほど強くはないようだ



アーマードバイソン

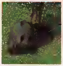
出現地形：草原

堅いよろいのような皮膚に覆われた大牛。突進だけでなく、その鋭い角での突きが恐ろしい

クラッグスネーラー

出現地形：森林

岩のような殻に閉じこもることのできる、ナメクジのようなモンスター。しかし、大きさは人間ほどある



ポイズンウェッブ

出現地形：森林

巨大な毒グモ。その名のとおり毒攻撃をしたり、目標を糸でからめ捕ったりするのだろうか

オーガル側のダンジョンで見られるモンスター

ドールフィーラー

見た目は小さな植物だが、葉に見える一つ一つが触手であり、不気味にうごめいている

魔法と技の最新情報を徹底紹介

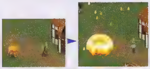
新しく使えるようになった魔法

ストーンスマッシュ

本誌12月号でも紹介したが、落とす岩がやや小さくなり、巻き上がる爆炎が派手になった

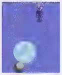
ファイヤーボール

本誌12月号で紹介したものと同じ魔法だが、グラフィックが変更された。敵にヒットすると火の粉を上げ燃え盛る。



サイコシュート

精神波の球体を生み出し、敵にぶつける

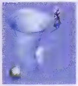


癒しの祈り

RPGで欠かせない体力回復魔法。優しい緑の光が対象を取り巻く。絶対に覚えておきたい魔法の一つだ

スラッシュストリーム

竜巻を起こす。ほかの魔法と比べて、格段に大きなグラフィックは効果範囲の広さとダメージの大きさを予想させる



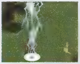
重力砲

空間をゆがめるほどの高重力の塊を空中に生み出し、敵を押しつぶす豪快な魔法の一つ

新しく使えるようになった技

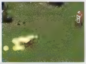
雷撃衝

やりを一振りすると、狙った位置に衝撃を伴う雷が落ちる。非常に美しい技



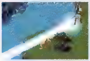
三気弾

輝く三つの小さな気の塊が敵に向かって飛んでいき、さく裂する。やりの武器技



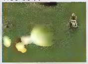
衝撃無双砲

まるで波動砲のようなやりの技。攻撃持続時間が長いので、大ダメージが期待できそうだ



飛燕斬

剣圧で円弧形の衝撃波を繰り出し、敵にぶつける剣技。発せられるまでが早い



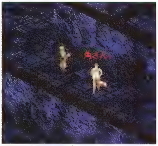
NPC、クエスト、レベルアップに

ダークアイズの世界で生きているNPCとのコミュニケーション

ネットワークRPGの先駆け「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)では、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)というと、ほとんど全員が店員のようなものであり、決してそれ以上の役割を果たすことはなかった。ただ、売買(Healerの場合は無償での蘇生だったが)のほかに唯一、クエストの提示という形でプレイヤーキャラクター(以下、PC)に働きかけてくるNPCもいた。だが、実際にNPCの依頼するクエストを達成した日本のPCは、ほとんどいないと言ってもいいだろう。依頼は古めかしい難解な英語でなされ、ぶっそう極まりない殺人クエストが多かった上に、報酬もまったく割に合わないものばかりだったからである。

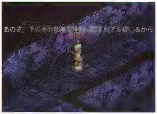
PCに対してあいさつを返してくるNPC。森の中で散歩でもしていたのだろうか。それぞれのNPCには名前と、役割が与えられている

ダークアイズでは、ごく普通の町民としてNPCが存在する。本誌12月号でPCも街を作ることができると述べたが、最初のうちは、フェアホープにあらかじめ存在するNPCの街のいずれかから、ゲームを始めることになる。NPCたちはゲーム序盤に、PCたちに街の機能を紹介するナビゲーターの役割を果たし、時にはPCにクエストを依頼して、小さな冒険のきっかけ作りも行う。



カーソルをNPCの上に合わせると、名前が表示される。「角さん」ということは、近くにきっと「助さん」も……

クエストの依頼者や、店員以外のNPCであっても、話し掛けるとPCに対して何らかの反応を返してくるようだ。しかし、話し掛けない限りPCを煩わせることはなく、話の内容もごく簡潔なものだ。プレイヤーが、「自分はPCとの関わりをメインにしたいし、NPCのクエストには興味がない」と考えているなら、NPCを無視して暮らすこともなんら問題なくできるのだ。

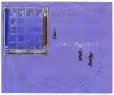


案の定「助さん」もすぐ近くで発見。モンスターに囲まれている人間の救助を依頼してきた

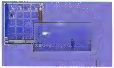
初めてのクエストを発見　その内容は「お使い」

今回のバージョンでは、小さなお使いのクエストが用意されていることを確認できた。その内容は簡単で、手紙をあるNPCに届けるという配達クエストだ。今のところ、両種族ともに各NPCの街で、このクエストは用意されているようである。ダークアイズでは、各PCに経験値とレベルアップのシステムが設けられていることから、単なるアイテムや現金が報酬として入るだけではなく、経験値も獲得できるかもしれない。

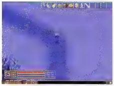
もちろん、主な経験値を得る方法は、冒険とそれに伴うモンスターなどとの戦闘であろうが、このように人助けのプロとして経験を積むというプレイの仕方も面白い。



インファンのツンドラにいるNPCが、手紙の配達を依頼してきた。極寒の地では郵便配達も楽ではない



もらった手紙はアイテム欄に保存された。カーソルを合わせると、詳細が表示される



ダークアイズの世界「フェアホープ」のマップはべらぼうに広い。さっそく道に迷ってしまった

レベルアップがダークアイズに与える影響とは？

経験値とレベルについて分かっていることは多くない。今回プレイしたバージョンでは、レベルアップは自動で行われなかったため、ステータス画面の「レベルUP」ボタンを押して自らレベルアップ作業をする必要があった。

技と接近戦の得意なオーガルはHPが上がりやすく、魔法と遠距離攻撃の得意なインファンはMPの上がり幅が大きいようだ。各能力値については、今のところレベルアップに従って自動的に数値が上がっていく形式が取られていた。各能力値もポイント制で自由な振り分けが可能なシステムに変更されたとしたら、かなり自分好みのキャラクターが作成しやすくなるだろう。気に入ったキャラクターの作成ができるとあれば、プレイヤーは「別世界の自分の分身」としてのキャラクターに、いっそうの愛着がわくはずだ。

マスター勢力撃退などのイベントに参加して業績を上げたPCたちには、ご褒美として特別の経験値が入ったりするかもしれない。それでは、生産／加工スキルをメインにゲームを楽しもうとしているプレイヤーは

うれしいレベルアップの瞬間。SPの最大値(容量)は固定のようだ

関する新情報公開

剣を振りかざして、ハックピラーに突進していくインファンの戦士。戦闘はネットワークRPGの肝とはいえ、それで得られる経験値がすべてになってしまうのだろうか？

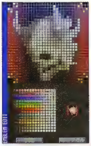
どうなるのだろうか。何らかの成果を上げると経験値が入るのだろうか。それとも、経験値は単に敵と戦って倒すことでしか得られないのだろうか？　この点については、まだ推測の域を出ない。だが、ダークアイズにおいては「レベルアップ」というたった一つのフィーチャーでさえ想像をかき立て、プレイへの期待は尽きない。さらなる情報が非常に待ち遠しい。

ゲーム世界の枠を超えた PC間のコミュニケーション

ダークアイズは「コミュニケーション」の比重が高いネットワークRPGである。その特徴を最も象徴しているのが、本来は憎み合いながら離れて暮らしているオーガル、インファンの2種族の設定と、異種族間での互いの障害を乗り越えて培う「親交度」という新しい概念のパラメータだ。これらについては、1月号までの本誌記事で触れてきたため、ここで詳しくは取り上げない。代わりに今回のバージョンで発見した、コミュニケーションの手段となるグラフィック面での機能を紹介していこう。

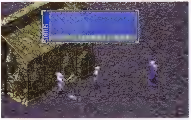
オリジナルエンブレムのデザイン

このウインドウは、エンブレムエディットウインドウと呼ばれるものだ。ステータス画面に表示される「エンブレム」と呼ばれるシンボルマークのようなものを、自由にデザインするためのウインドウである。下にある256色のパレットから色を選び、点描をしていく感覚で絵を描いていく。

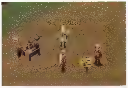


ステータス表示ウインドウでエンブレムをクリックすれば、エディットウインドウを開くことができる。自分のトレードマークとするもよし、顔写真代わりにするもよし、同じエンブレムをギルドメンバーやチームで共有してシンボルとすることも可能だ。

実際に表示されるエンブレムのサイズは小さいのだが、エンブレムのエディットウインドウは画面の3分の1ほどを占める大きさがあり、精密なデザインが可能だ。作成されたエンブレムデータは30×30ピクセルの小さなビットマップ形式のファイルとして保存される。ダークアイズがネットワークRPGであることを考え合わせれば、オリジナルのエンブレムデータを無償で提供するWebページの登場などが予想される。今のところ、どのように使うことができるのかはまだ分かっていないが、エンブレムは有効な自己主張となるだけでなく、ゲーム外でのプレイヤー交流の一助となりそうだ。



これが問題のコミュニケーションウインドウだ。真ん中の「名刺を渡す」ボタンに注目



トレードという手段を使わなくても、アイテムを手に入れる方法もある。……暴力に訴えることだ。だが、もちろんそのリスクと代償は大きい

チャット以外にも コミュニケーション手段が存在！

自分以外のPCを戦闘モード時以外にクリックすると、キャラクター名と「ついていく」「名刺を渡す」「取引き」という三つのボタンがある小さなウインドウが開く。「ついていく」と「取引き」は、UOで言うところの「Auto Following」モードと「Secure Trading」ウインドウに相当するのだろうが、真ん中の「名刺を渡す」とはいったいなんだろうか。これは非常に気になる。エンブレムを載せた小さなカードのようなものを実際に交換するのだろうか？　それにプレイヤーの考えたキャラクターの生い立ちを始めとする、簡単なプロフィールが書けたりすれば面白い。現在このボタンはまったく機能しないため、残念ながら具体的な情報はない。次号以降でぜひ詳細を明らかにしたい。

「取引き」ボタンで開くウインドウにて、トレードを持ち掛けている最中。交換は基本的にアイテムか現金で行われ、ドラッグアンドドロップで操作する。通貨の単位が「エルド」であることが分かる

戦いの予感を盛り上げるアニメーション効果

各ウインドウ呼び出しボタンのいちばん右端にある、戦闘モードON／OFFボタン（剣が描かれたボタン）をクリックすると、キャラクターは武器を抜き放ち、戦闘体勢を取る。その際には、図の連続写真のような滑らかなアニメーションが表示され、冷たい鋼の刃が「シャキーン」と音を立てる。戦いを予感させ、緊張感を高めるドラマチックなアニメーションと効果音は、気分を高揚させる。多人数PC間戦闘になったときなど、いっせいに武器を抜き放ち構える様子は圧巻だろうが、ラグの原因ともなりそうで不安ではある。

プレベータテストで確認できた

分かりやすい家の建設システム セキュリティー対策も万全!?

今回のバージョンでの大きな発見の一つに、家や立て看板の建設が可能になっていたことが挙げられる。試しに家を建設してみた。

建設方法はUOとまったく同じで、手形(権利書)をクリックして建てたい場所を指定する方法が採用されている。しかし、建てやすさという点において、ダークアイズの建設システムはUOをはるかに超えている。ダークアイズの世界で家を建設する場合、家の底面積が四角い緑色のマスで表示される。障害物があって家を建設できない場合には、その障害物の存在しているマスがオレンジ色で表示されるようになっている。

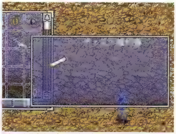
家の敷地面積が実際に表示され、建設は非常に簡単に行うことができる。樹木にかかったマスはオレンジ色に表示されていて、ここには家が建てられないことを示している

このちょっとした工夫が、家の建設を行いやすくしている。底面積だけが表示されるため、家のグラフィックに惑わされずに済み、建設の失敗を防ぐ効果があるのだ。プレイヤーは敷地の障害物の有無だけを確認すればいい。

家の名前とパスワードを設定する画面。家を建てる場所が決定すると現れる。ここに入力をして、OKを押すと念願の家が建つ

建てた家には、名前とパスワードを設定できる。UOのように家のかぎではなく、パスワードでその家の持ち主を認識するようだ。これによって、家のパスワードを友人に教えさえすれば、比較的安全に家を共有することが可能になる。PKされた際に、かぎを奪われてしまうという問題も起こり得ないので、プレイヤーは安心して冒険できるだろう。

また、「チェスト権利書」というアイテムの存在も確認できた。これが家の中にあるチェストのことを指すならば、PCはパスワードの付いた家と、さらにその中にあるチェストという2重のセキュリティーを使えることになる。

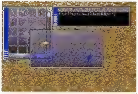

チェスト権利書は今回のバージョンでは使用することができなかった。いったいどのように使うことができるのだろうか?

これまで確認できたスキルには、戦闘と生産以外のものが無かったこともあり、職業としての泥棒は成り立ちにくいようだ。

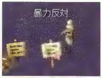
さまざまな使い方ができる 立て札も建設可能

実際のプレイにはそれほど影響を及ぼさないようなオブジェクトも建設することができる。その代表例が立て札だ。アイテムウインドウにある立て札をクリックし、書き込みたい内容をタイプするだけで立て札を立てられる。自分や自分のギルドのことを宣伝したり、仲間募集のアピールに使ったりと、幅広い活用法が考えられる。

一般的に、家などの建設オブジェクトは建設区域に条件があるのだが(ほかの建設物の隣接区域内でなければ建てられないなど)、立て札はどこにでも立てることができる。そのため、「この先、徒歩5分でPCギルド○○の街」「PK出没地域、危険!」といった標識のようなものとして、立て札が利用される可能性も高い。


立て札のメッセージは、自分の好きなように入力することができる

ほかにも、プレイヤーの設置できるオブジェクトには、かなりの種類があるらしい。PCの作った街においては、治安を守り外敵に備えるための見張り台や、美しい景観を形成する噴水なども建設することができるという情報もある。

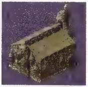


だれかが立てた立て札を発見した。ここでかつて暴力事件でもあったのだろうか。自由な発言が可能でなかなか楽しい

家から始まる 仮想社会シミュレーション

UOでは、家はいわゆる「第2の銀行」のような扱いだったため、貴重品をため込む意思がなければ、家なしでも生きていけた。だが、ダークアイズでの家は非常に重要で、ゲームプレイにも関係してくる。というのも、建築ギルドと呼ばれる場所(最初はNPCの街にあることだろう)で自宅以外の建物を建てるための技能を取得し、自分が建てた家を拡張すれば、家の中での生産スキルの使用が可能となるからだ。

オーガルは、栽培施設を作り、栽培技能を取得しなければ、栽培は家の中でできない。またインファンは、作業場建設の技能を取得しなければ、家の中で採掘物の加工、合体を試すことができない。

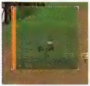

今回のバージョンで建設することができたインファンの家。厳しい気候にも耐えられるような、頑丈そうな家だ

ただ、必ずしも1人1軒の家を持つ必要はない。建設にはそれ相応の資金が必要になるため、数人でチームを作り、1件の家を共有するのもいい。フィールドに出てモンスターを狩り、資金を調達する者、建設の技能を磨

建設したばかりの家に入ってみると、殺風景な空間がそこにあった。ここに作業場などを建設していくのだろう

新フィーチャーを一挙公開

なぜか採掘機がこんな場所に……。資源を加工するためには必須の道具である採掘機。これも家などの建設物と同様に、権利書を買って設置場所を決める必要がある



採掘機をクリックすると、中に石炭が入っていた。石炭が動力源なのだろうか？　それとも、ここにさらにほかのアイテムを放り込んだり、取り出したりするのだろうか？

く者、さらに家の中で生産スキルに従事する者というように、役割分担を行うこともできる。こうなってくると、PCのチームはまさに仮想家族といった様相を呈してくる。すなわち、外に行って稼ぐ者と、家を守る者だ。「社会」あるいは「家族」の新しいシミュレーションとしても、ダークアイズは面白い。

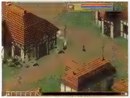
機能拡張した家に使えそうなアイテムとしては、植物の種と採掘機を確認することができた。植物の種はオーガルの農地にまき、薬草などの材料となるものだろう。家畜のえさにもなる。後者の採掘機は、クリックすると中に石炭が入っていた。石炭もほかのアイテムとの加工や合体に使えるのだろうか。現時点ではまだ不明である。

生産スキルにおいても種族を超えた連係が重要に

戦闘に関する情報ばかりが先行してしまい、生産スキルを究めようとしているプレイヤーの不満は募るばかりだろう。実際のところ、栽培や加工などのスキルについてはまだまだなぞが多い。PCがレアアイテムを生み出すチャンスが与えられ、結果が現れるまでに一定の時間を要するシステムだけに、慎重な開発が進められているようだ。

陽の民オーガルの得意な生産スキルは栽培、飼育であり、風の民インファンは採掘、加工を生産スキルとして習得している。両種族どちらの生産スキルでも、最初は乏しい資源から始めていく。やがて、特殊なアイテムを使用すれば、さらに優れた成果を出すことができることが分かってくる。では、より良い資源や特殊アイテムを手に入れるためには、PCはどんな行動を取ればいいのだろうか。

のどかな街の風景。家が建ち並び、人々の生活の様子がそれとなくうかがえる。花壇もきれいに手入れされている



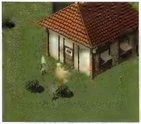
旅の果てに見つけた、武器屋らしき看板のある建物。ここで珍しい武器が売られているのだろうか

まず、考えられるのが、探索だ。自ら野を越え山を越えて、珍しい資源のある場所を探し求める。場所によって獲得できる資源には違いがあるので、ある資源を手に入れるために、はるか遠くの街まで出かける必要がどうしても生じてくるだろう。

そして、交易。自らより良い資源やアイテムを取りに行く時間のない者、その分の手間が惜しい者は、ほかのPCと取引きを行うことになるだろう。ゲームの内外でも、あの種は○○の山の近くにしかないだとか、××の街の近くの採掘場からはいい鉱石が採れるといったような情報交換が活発になることが予想される。こうしたことからも、PC同士はいずれ他種族とコミュニケーションをとる必要性が出てくるはずだ。

スキル自体についても、同様のことが言える。オーガルはインファンの作った優れた武器や防具を、より強力な技の発動のために是非とも欲しいと思うだろう。また、攻撃魔法は得意でも防御に心もとないインファンにとっては、オーガルの作るポーションがあれば冒険がかなり楽になることだろう。

敵対関係から始まる両者だが、PCの態度いかんによっては互いに補い合うかけがえのない仲間、あるいは良き取引き相手となる可能性を持っている。

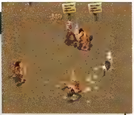


家の前に種をまいてみた。すくすくと育った末に、異様な植物が誕生した

きちんと農地に植えなかったため、たちまち枯れてしまったようだ

マスター勢力の脅威

マスター。その名だけが両種族の脅威として語られ、その全容が明らかになる日は遠い。われわれ人類に近いオーガル、インファンの両種族とも、フェアホープ原生の動物たちともまったく違った異質の存在、それがマスターだ。主に、「デスターマウント」と呼ばれる険しい山地の奥深くに生息していて、強大な戦闘力でほかのモンスターの上に君臨している。彼らの配下とも言えるモンスターたちはダンジョンをはいかいして、冒険者たちを狩っているという。特に、巨大な体を持つマスターは「ジェネレーター」と呼ばれ、体内からモンスターを自力で生成する力を持っている。これらジェネレーターがモンスターを無数に生み出しながら、時にオーガル、インファンの街を区別なく襲い、人々を恐怖に陥れる。通常、PCたちはジェネレーターの生み出すモンスターと1対1で戦って、ようやく勝てる程度の力しか持っていない。ジェネレーターに対抗できる唯一の手段、それが信頼によって結ばれた親交度の高いPC同士の協力なのだ。



街に襲来するモンスター軍団は確かに脅威だが、仲間との協力があれば撃退することもけっして不可能ではない

特別企画1

年内に必ず対戦できる

ネットワークゲームの魅力とは何だろう。読者の中には、電話代のかからないシングルプレイで満足している人もいるでしょうが、動作がワンパターンのコンピューターが相手では、すぐに飽きるはず。そんな物足りなさを感じ始めたら、あなたは立派なネットワークゲーム症候群です。今すぐインターネットに接続して、世界中のつわものどもに戦いを挑んで、自分の実力を試しましょう! 文/角田一美

ネットワークゲームってなんですか?

人間同士のコミュニケーションがネットワークゲームの魅力だ

人とのプレイがゲームを何倍も楽しくする

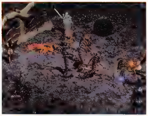
もともとゲームというものは、人間同士の駆け引きを前提に考えられています。「じゃんけん」「将棋」「麻雀」など、だれでも知っている古くからあるゲームは、その代表的な例です。しかし、コンピューターの発展によって、本来、人間同士で楽しむものをコンピューターが相手をしてくれるようになりました。でも、いくらコンピューターが高性能になったとはいえ、人間の思考や対応にはかないません。

インターネットへ接続することで、ゲームの奥行きはもっと広がります。遠く離れた場所にいる人たちと、国境や時間を超えてゲームが遊べるようになるのです。これが「ネットワークゲーム」です。毎回違う相手と卓を囲んで麻雀ができたり、アメリカ人と一緒にダンジョン探検に行ったりと、ちょっと前のSF映画の中だけの出来事が、家にいながらにして楽しめます。

コンピューター相手では楽しめない、毎回異なるゲーム展開やコミュニケーションは、ネットワークゲームならではのものです。以下では、ネットワークゲームの代表作を紹介しましょう。

子供のころ楽しんだ水鉄砲遊び。友達とワイワイしゃべりながらのプレイが、ゲームをさらに面白くする

協力プレイでダンジョン探検できるRPG「DIABLO」



仲間を募ってダンジョンに潜り、協力してモンスターを倒せ。地上では、プレイヤー同士でアイテムを交換することもできる

「DIABLO」は、よみがえった悪の王「ディアブロ」を倒すために、パーティを組んでダンジョンを冒険するRPG。このゲームの開発元であるBlizzard Entertainment社は、一緒に冒険をしてくれる仲間を募るためのサーバー「battle.net」を用意しています。サーバーとは、ネットワークゲームをプレイするときに、仲間を探したり、情報交換をしたりする場を提供してくれるコンピューターのこと。battle.netへの接続は無料なので、初めての人でも、安心して遊べます。

単純明快なデスマッチルール 短時間でも楽しめる「QUAKE II」

QUAKE IIは、8~20人程度のプレイヤーが入り乱れて対戦するデスマッチがメインです。サーバーによっては、チームに分かれて戦うCTF(Capture The Flag.旗取りチーム戦)も楽しめます

だれでも簡単にサーバーを用意できるため、アメリカだけでなく、日本にもたくさんのサーバーがある「QUAKE II」。このゲームの基本的なルールは、自分以外はすべて敵のデスマッチ。とにかく、相手を見つけたらライフルやロケット砲でやっつける分かりやすいルールです。また、ゲームの決着が短時間で済むため、ちょっとした空き時間でも楽しめます。

battle.net同様、サーバーへの接続は無料です。QUAKE IIはアメリカ製のゲームですが、日本人による解説ホームページも多数あり、活発な情報交換がされています。

コミュニケーションの面白さと仮想世界の生活が楽しい「UO」

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)は、シングルプレイでは遊べないネットワーク専用RPGです。発売された当初は、サーバーはアメリカにしかなく、使える言葉も英語だけでした。しかし、1998年に日本に三つのサーバーが用意され、日本語も使えるようになりました。UOは与えられたクエスト(依頼)をクリアして楽しむというよりも、サーバー上に用意された仮想世界での生活を楽しむRPGと言えます。

気の会う仲間とおしゃべりをするのもよし、友達と協力してお金を稼いで家を建てるもよし。プレイヤーそれぞれの楽しみ方があります。UOをプレイするためには、製品のほかに、サーバーへの接続料金(月10ドル固定制)を支払う必要があります(プレイ開始後1ヵ月間は無料)。

ULTIMA ONLINEサーバーマップ

現在、サーバーは世界中に設置されており、一つのサーバーで最大3000人が接続可能。東京に三つのサーバーが新設されたことによって、ネットワークプレイが格段に快適になりました

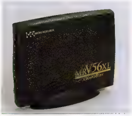
ネットワークゲーム入門

ネットワークゲームを始めるにはなにが必要？

必要な機器はパソコンとモデムだけ

まだ、インターネットに接続していない人にとって、ネットワークゲームは雲をつかむような話に聞こえるかもしれません。しかし、やってみると意外に簡単。これだけインターネットが注目されているんだから、ためらうことはありません。ここでは、インターネットを使ってネットワークゲームを始める人のために、最低限必要な器材について説明しましょう。

ネットワークゲームに必要なものは、
①パソコン
②電話回線
③モデム
④プロバイダーとの契約
の四つです



マイクロ総合研究所の「MRV56XL」。最高56kbpsの通信速度に対応しており、直販価格は1万5,800円

NECの「AtermIT75D」。TAの前と後ろに、計二つのUSBポートを装備しており、パソコンとの接続が簡単。価格は4万2,800円

ネットワークゲームを始めるには、まず、パソコンをインターネットに接続させる必要がありますが、Windows 98の「インターネット接続ウィザード」を使えば、設定は簡単です。電話回線については、自宅の壁にモジュラージャックがあるかどうか確認しておきましょう。

次にモデム。モデムとは、アナログの電話回線を使ってデータ（デジタル信号）を送受信するための装置で、2万円以下で購入できます。すでに持っているという方も多いと思いますが、通信速度は28.8kbps以上のものを用意しましょう。

パソコン、電話回線、モデムが用意できたら、最後はプロバイダーと呼ばれるインターネット接続業者へ、サービスの利用を申し込みましょう。プロバイダーの選び方については、p.026で紹介していますので、そちらを参考にして下さい。

ネットワークゲームの環境を快適にしてくれるINSネット64

多くの家庭では、アナログ回線を使った電話を利用していますが、NTTのデジタル回線サービス「INSネット64」(通称ISDN)を利用すれば、より快適にネットワークゲームが楽しめるようになります。

ULTIMA ONLINEは、ゲームプログラムのバージョンアップが毎週のように行われていますが、更新されたプログラムはすべて、ネットワークを使ってパソコンに送信されます。この場合、INSネット64を使っていれば、アナログ回線より短い時間で、データを更新することが可能です。

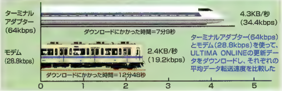
INSネット64を利用する場合は、モデムの代わりにターミナルアダプター（TA）という装置を使います。価格は、モデムよりやや高めですが、2～4万円程度で購入できます。

ネットワークゲームの動作環境

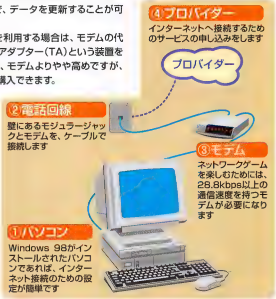
ゲーム名	ジャンル	通信速度	最大同時プレイ人数
DIABLO	RPG	14.4kbps	4人
ULUTIMA ONLINE		28.8kbps	3000人
Age of Empires	シミュレーション	28.8kbps	8人
QUAKE II	3Dシューティング	28.8kbps	64人
UNREAL		28.8kbps	16人

主なネットワークゲームのほとんどは、28.8kbps以上の通信速度を持つモデムがあれば、プレイできます

TAとモデムのデータ転送速度の比較



INSネット64とTAを使えば、ネットワークゲームの環境が快適になります



ネットワーク接続のコストを月額五千円以下におさえよう

インターネット激安接続計画

ネットワークゲームに熱中すると、長時間、インターネットに接続したままになって、知らない間に何万円という料金を請求されることがあります。しかし、通信料金の問題については、固定料金制のサービスを利用することで、月額5,000円以下におさえることが可能です。ここでは、NTTの定額通話サービス「テレホーダイ」と、低額固定料金で利用できるプロバイダーについて紹介します。

ネットワークゲームを長時間プレイしていると、多くの電話代がかかってしまいます。しかし、テレホーダイを利用していれば、時間を気にすることなくネットワークゲームが楽しめます

1,800円でネットワークゲームし放題のテレホーダイサービス

電話回線を使ってインターネットに接続する場合、通話料は、昼間であれば3分10円、午後11時から午前8時までの深夜・早朝では4分10円となり、1時間で150～200円となります。毎日1時間、ネットワークゲームを楽しんだ場合、1ヵ月で4,500円～6,000円の通話料が請求されますが、この通話料を、月額1,800円の固定料金に抑えたサービスが「テレホーダイ」です。

テレホーダイの対象となる時間は午後11時から午前8時までで、サービスの対象となる通信先（プロバイダーのアクセスポイント）の電話番号は二つしか選択できないという制限があります。しかし、対象時間内であれば、何時間でもネットワークゲームがプレイできることになります。

また、p.025で紹介したINSネット64を使っている場合は、「INSテレホーダイ」が利用でき、通話料は月額2,400円になります。

通信料金の比較（午後11時から午前8時の場合）

	ダイヤル通話料	テレホーダイ1800（アナログ回線）	INSテレホーダイ（ISDN回線）
市内通信	10円/4分	1,800円	2,400円
隣接区域への通信（20km以内）	10円/2分	3,600円	4,800円

市内にプロバイダーのアクセスポイントがなく、20km以内の隣接区域へ接続する場合、テレホーダイの料金は3,600円になります

月額2,000円以下で利用できるプロバイダーを探そう

郵政省の調べによると、1998年2月時点で国内のプロバイダーの数は2576社もあるそうです。ここから自分の目的に合ったプロバイダーを選ぶのは大変です。そこで、ネットワークゲームを楽しむための、プロバイダーの条件をズバリご紹介しましょう。ポイントを絞れば、プロバイダー選びは実に簡単です。

2,000円で食べ放題！といった感覚で、固定料金制のプロバイダーを探して、思う存分ネットワークゲームを楽しみましょう

POINT 市内にアクセスポイントがあるか？

料金が安くて、快適に利用できるプロバイダーでも、市外や県外にアクセスポイントがあるようでは電話代が高くなってしまいます。また、テレホーダイを併用する場合も、市内もしくは20km以内の隣接区域にアクセスポイントがあることが条件となります。

POINT 従量制と固定制

料金は、利用した時間に応じて課金される従量制と、月々決められた金額を支払う固定制に分けられます。長時間プレイすることが多いネットワークゲームの場合は、固定制がお勧めです。金額については月額2,000円前後が目安で、できれば入会金も安いところを選びましょう。ただ、アクセスポイントの混雑状況や回線速度については、なかなか正確な情報が得られませんので、知人が使っているプロバイダーの評判を聞いたり、ネットワーク上で知り合ったゲーム友達からアドバイスを受けるのがいいでしょう。

月額2,000円以下で利用できる代表的なプロバイダー

プロバイダー名	月額固定料金	入会金	問い合わせ先
アルファネット	980円	なし	03-3376-7631
INTERLINK	1,000円	3,000円	03-3917-3711
telewayシリウス	1,850円	なし	0070-800-464955
日本テレコム ODN	1,950円	なし	0088-86
NETAGE	2,000円	なし	06-868-1313
Highway Internet	2,000円	2,000円	0120-403-410

全国に10箇所以上のアクセスポイントを持つプロバイダーをピックアップしてみました。料金が固定なので、時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめます

ここだけ読んで即プレイ開始

ネットワークゲームを始めよう

インターネットに接続できる環境が整ったら、ゲームをインストールしてサーバーに接続してみましょう。サーバーへの接続といっても、難しいことはなく、通常のゲーム画面からマニュアルどおりにメニューを選択していくだけです。ここでは、DIABLO、ULTIMA ONLINE、QUAKE IIの接続方法を紹介しますが、基本的な流れはそのほかのゲームでも同じです。

メニューを選んでいくだけで自動的にサーバーへ接続可能

DIABLOを例に、サーバーへの接続方法を紹介しましょう。インターネットに接続している状態でゲームを起動し、メニューの中から「MULTI PLAYER」を選びます。次に「SELECT CONNECTION」のメニューから「BATTLE.NET」を選択するだけで、後は自動的にサーバーへ接続します。接続後のアカウントの作成については、以下の画面写真を参考にして下さい。battle.netのチャットで、気の合いそうな仲間を見つけ、一緒にダンジョンを探険しよう。

DIABLO

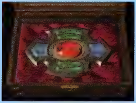
MULTI PLAYERを選んだら、「SELECT CONNECTION」から「BATTLE.NET」をクリックして「OK」を押す

初めてbattle.netにアクセスする場合は、ユーザー名とパスワードを入力して新しいアカウントを取得します

アカウントが作成されるとチャットウィンドウが開くので、ここで仲間を見つけましょう。2～4人のメンバーが集まったら、左の「Create」ボタンを押してダンジョンにもぐる準備をしよう

すでに始まっているゲームに後から参加する場合は、上の画面で「Join」を押すだけ。次に「Matching Public Games」の中から参加するゲーム名を選んで、名前とパスワードを入力しよう

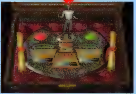
ULTIMA ONLINE



オープニングムービー終了後に現れるメインメニュー。ここで「ENTER BRITANNIA」をクリック

ログイン画面で上段にアカウント名、下段にパスワードを入力して「CHARACTER SELECT」をクリックするとサーバーのリストが表示されます

サーバーに接続すると、「CHARACTOR SELECT」画面で自分のキャラクター名が表示されますが、初めて接続する場合は左上の「CREAT CHARACTER」をクリックして、新規に作成しましょう



ヘアスタイルや肌の色を自由に選んで、自分の分身を作ろう。このキャラクターでいよいよULTIMA ONLINEの世界にデビューだ

QUAKE II

メインメニューで「MULTIPLAYER」を選択し、まずは「player setup」を選んでキャラクターの設定をしよう

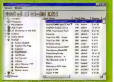
自分の名前を入力し、キャラクターの容姿(skin)を選択しよう。ゲーム中では自分の姿は確認できませんが、対戦相手はこのキャラクターに対して攻撃をしかけてきます

ESCキーを押していちばん上の画面に戻り、「join network server」を選択すると、サーバー選択画面が開きます。ここでは「address book」を選択しましょう

ここでは、サーバーのIPアドレスを入力します。アドレスについては、Play Onlineで連載している「IMPULSE 999」の情報を参考にして下さい

ESCキーを押して「JOIN SERVER」の画面に戻り、「refresh server list」をクリックすると、先ほど登録したサーバー名が表示されます。このサーバー名を選択すると、サーバーへ自動接続し、ゲームが開始されます

QUAKE IIのサーバーが



[illegible]

ただで遊べるネットワークゲーム

今回のただで遊べるネットワークゲームは、初心者の方でも、すぐに無料で楽しめることができるゲームを厳選してお届けする特別編。麻雀、ボードゲーム、RPG、バトルレース、絵伝書など、紹介するゲームのジャンルもバラエティーに富んでいるので、きっと気に入るゲームがあるはずだ。ぜひプレイしてみよう。　文／杉山淳一

ネットワーク上で繰り広げられる雀士たちとの熱い戦い

インターネット ジャン荘「東風荘」

インターネット麻雀"MJ" ジャン荘「東風荘」

まずはロビーで「空き」または「予約受付中」の卓を探す。行きたい卓を決めたら予約ボタンを押す。メンバーがそろったら自動的にゲームが始まる仕組みだ

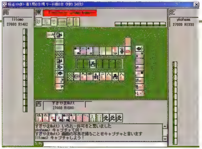
大人気の手軽なフリー雀荘 Rate値の導入で対戦もホットに

いまや日本で最も有名な麻雀サーバーへと成長した東風荘。インターネットプロバイダー「GIGANET」が運営している、だれもが遊べるフリー雀荘だ。クライアントソフトはhttp://mj.giganet.net/からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

東風荘という名前のとおり、基本的には東戦しかできず、東ラスで4人とも3万点に達していなければ南入、西入へ続いていく。ただし、南入以後はデスマッチで、だれかがプラスになって上がったときに終了となる。

東戦のみというルールは、まだインターネットの環境がじゅうぶんでなかったころの名残だろうが、大人気で混雑することが多いせいか、現在でも東南戦には移行されないようだ。もしかすると、この「ちょっとだけ遊べる」感覚が人気の秘密なのかもしれない。昼も夜もにぎわっていて、さすがに待合室のチャットではラグが大きいけれど、卓を囲んだときの会話はスムーズ。ルールは部屋によって異なり、東風荘が食い断無し、第2東風荘は食い断ありで、第3東風荘はサンマ(3人打ち)もできる。また、成績は自動的に保存されて、勝率が良くなるほどRateというランク値が増え、競技色の強いランキング卓に参加できる。最強の雀士はここから生まれるのだ。

大人気の麻雀サーバーだが、新興の麻雀サービスと比較すると、スピードがちょっと遅いような気がする。しかし、歴史があるだけにルールも洗練されているほか、Rate値の採用によって、実力の均衡した人同士で対戦できるのはうれしい。

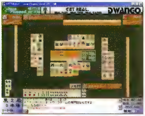


ノートパソコンでも快適に遊べる、小ぶりなメイン画面。最小の動作環境で遊べるようにとの配慮からか、卓も牌もシンプルなデザインだ

Information

OS:	Windows 95／98 ／NT 4.0
CPU:	i486DX2 66MHz以上
メモリー:	16MB以上
ビデオ:	640×480ドット、256色以上
HD容量:	4MB以上

インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」



本物の麻雀卓に近いメイン画面。下にはチャットウインドウがあり、手牌との視線の移動が少なくて良い。グラフィックが細かいので高解像度だと目が疲れる。800×600ドットがベスト

βテスト中の最新麻雀サーバー 有料化が予定されているが完成度は高い

今、人気急上昇の麻雀サーバーが、インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」。1999年3月に本サービス開始予定のSo-netが展開する有料ゲームサイト、「Party Crew」のゲームタイトルの一つだ(詳細はp.042、043の記事を参照)。現在はその正式スタートへ向けて、オープンβテストが行われている。クライアントソフトはhttp://game.so-net.ne.jp/jong/からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

ルールは東南戦で、西入、北入も可能(東風戦も選択可)。西入以降も4局目までかっちり遊べるため、ほぼ通常の麻雀と変わらない。演出の部分が凝っていて「ポン」「カン」などの声を、女性、男性、雀鬼、犬から選べたり、麻雀卓のデザインも4種類から選べることができる。また、チャットコマンドには、電報(秘話)機能やハンドル名検索機能があるので、知り合いと待ち合わせて遊ぶときなどに便利だ。同じ面子でずっと遊べる一般卓を使えば、ほとんどコタツ麻雀と変わらない。

マウスでの操作性もスムーズで、テレホーダイタイムでもストレスなく遊べる。何らかの理由でサーバーから落ちてしまっても、代打ち機能が働くので卓の仲間に迷惑をかけることもない。無料ネットワーク麻雀としては、現在もっとも良くできたゲームと言える。

ただ、無料で遊ぶための登録なのに、So-net会員以外はクレジットカード番号の入力を求められるのがちょっと納得できない。それでも、有料化しても遊びたいと思えるほど良くできている。

食い断、二翻縛り、自模ってから切るまでの待ち時間などは、卓を選択後にそれぞれのメンバーが選択する。全員の選択が一致すると、ゲームが始まる

Information

OS:	Windows 95／98 ／NT 4.0
メモリー:	32MB以上
ビデオ:	800×600ドット以上、SVGAカード
HD容量:	10MB以上
サウンド:	Windows対応サウンドカード

MSN Gaming Zone

手軽なゲームの数々とコミュニケーションが楽しめる社交場

かわいらしい戦略シミュレーション ANTSが最近の流行

チェスやREVERSI(オセロ)、囲碁などのテーブルゲームや、ブリッジなどのカードゲームを含んだ、合計12種類のゲームを無料で楽しむことができるMSN Gaming Zone。手軽にゲームを遊びながら、プレイ相手とのチャットも楽しめる。

ホームページ(http://zone.msn.com/)の右上にある「Signup to play games」のボタンから、登録フォームへジャンプできる。そこでIDとパスワード、電子メールアドレスを登録しよう。登録が済むと承認ページにジャンプするので、そこで「Sign In Now」というボタンを押せば、自動的にMSN Gaming Zoneのクライアントソフトがインストールされる。

あとはゲームリストから遊びたいタイトルのクライアントソフトをダウンロードしてインストールすれば、好きなゲームを楽しめる。

最近では、「ANTS」というシンプルなリアルタイム戦略シミュレーションがはやりつつある。アリが主人公の映画『アンツ』がモデルのゲームだ。ゲームの目的は、働きアリにコマンドを出し、武装させてライバルのアリをやっつけること。アリは、アイテムを拾うとパワーアップでき、えさをたくさん集めてライバルを倒せば得点が入る。各シナリオごとに決まっている6分から12分程度の制限時間内に、どれだけ得点を稼げるかを競うというものだ。

ゲームを選択してGame Roomsをクリックすると、現在オープンしている店の状況が分かる。空席をクリックすれば、着席してゲームスタート。すでに着席した人をクリックすると、その人がプレイしているゲームを観戦できる

4人まで対戦可能なANTS。落ちているお菓子を少しずつ巣に運び、かわいいアリたちを勝利に導くのだ。アイテムを拾うと、アリがパワーアップする

体験版対戦サーバーとしても使える

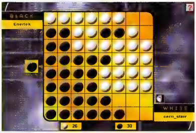
MSN Gaming Zoneは、マイクロソフトからリリースされている全タイトルのマルチプレイサーバーとしても活躍。他社タイトル(「FORSAKEN」や「RAINBOW SIX」、「QUAKE Ⅱ」など)のマルチプレイにも続々と対応している。対応タイトルのリストはhttp://zone.msn.com/msn_playga_allga.aspで確認できる。基本的には製品版でしか接続できないが、中には体験版でもMSN Gaming Zoneを利用できるものもある。以下がそのリストだ。

体験版の対応タイトル

Fighter Ace
HELLBENDER
JEDI KNIGHT: DARK FORCES II
OUTLAWS
Outwars
QUAKE Ⅱ
TANARUS
X-COM INTERCEPTOR
X-WING VS TIE FIGHTER
BICYCLE CARD GAMES
Cart Precision Racing
Monster Truck Madness
Monster Truck Madness2
Motocross Madness
Microsoft Golf 3.0
Age of Empires
Age of Empires Expansion: The Rise of Rome
Close Combat: A Bridge Too Far
UltraCorps
Urban Assault

ルールが分かるとハマる SPADESも面白い

落ち着いてプレイできるテーブルゲームもお勧めだ。それぞれのゲームにはGame Roomがあり、それぞれのRoomで皆が好みのゲームを楽しんでいる。「GO」(囲碁)をプレイしながらチャットを楽しんでいる紳士たちもいれば、「BACKGAMMON」を楽しんでいる女性たちもいる。MSN Gaming Zoneは社会人のプレイヤーが多いようで、オフィス街のサパークラブのような雰囲気だ。



和製ゲームとしては、囲碁とオセロがある。意外にも、囲碁は結構人気があるようだ。タイムラグの心配も無く、快適に遊べる

さて、今ここでいちばんの人気は「SPADES」。4人で遊ぶカードゲームだ。ルールを簡単に説明すると、順番にカードを出していき、いちばん強いカードを出した人が総取りしていく。ただし、各自で総取りする回数を予告して、予告回数を達成すればその回数×10点と、予告の回数を超えた場合は、超えた回数分×1点が加算される。予告を達成しなければ、予告の回数×10点を引いていく。自分の向かい側に座った人とチームを組んで予告回数とポイントを合算し、得点合計が500点を超えたチームが勝ち、というものだ。ちょっと難しいが、ルールが分かると病みつきになるだろう。

プレイできるゲームの選択肢が多いので、お気に入りのゲームはきっと見つかるはず。メッセージはすべて英語だが、プレイヤーはやさしい人ばかりで、カタコトの英語でも応答してくれる。また、タイムラグもほとんど無く、快適にゲームを楽しめる。さぁ、今日も夜明けまで、にぎやかに遊んでいこう。

大人気のトランプゲームSPADES。ルールが分からずに観戦していたら、「質問をくれたら教えてあげるよ」との返事。親切なプレイヤーが多い

Information

OS:	Windows 95/98
メモリー:	16MB以上
ビデオ:	640×480ドット以上のVGAカード
HD容量:	30MB以上
サウンド:	Windows 95互換サウンドカード

本格派ネットワークRPG 200種類のNPCが住む広大な世界

THE 4th COMING

初心者にも分かりやすいシステム NPCとチャットできる!?

「THE 4th COMING」(以下、T4C)は、本格的なネットワークRPGだ。現在はβテスト中のため、無料で参加できる。ちょっとプレイすればシステムの大まかな概要が把握できるようになっているので、T4Cはネットワーク RPGの初心者でもとっつきやすいゲームだと言える。http://www.the4thcoming.com/beta/にてアカウントの登録を済ませ、そこからクライアントソフトをダウンロードし、インストールすればプレイできる。

現在稼働しているサーバーには、モンスターや人間を含むノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)が200種類以上も設定してある。モンスターとは戦うだけだが、NPCとの対話にチャット形式を採用しているところが面白い。

話し相手に近づいてクリックすれば、そのまま会話スレッドが始まり、メッセージは発言した人の上に表示される。NPCのせりふの中で、白く表示されている単語がキーワードだ。その単語を含む会話文をタイプすると、NPCの次のせりふが表示される仕組みになっている。例えば、せりふの中で「ここで武器が買えるぞ」という意味の言葉が出て来たとしよう。すると、普段は緑色で表示されている英文の中で「buy」という単語が白く表示される。そこで「I will buy yours.」というように、「buy」が入ったテキストを入力すると、ショップ用のウインドウが開いてアイテムを購入できるという仕組みだ。

この仕組みは、武器屋に近づいたり、商人をクリックしただけで売買ウインドウが開くタイプに比べると少し面倒かもしれない。ただ、人間同士のチャットに合わせてNPCとのコミュニケーションも統一されているので、違和感がない。アクセスしている人数が少ないときの雰囲気作りも考慮されているのだろう。

T4Cで最も良くできているのがNPCとの会話。青い文字がNPCのせりふで、その中にある白い文字がキーワード。ちなみに、商人に対して「look」「buy」という単語で話し掛けると、売買ウインドウが表示される

Ctrlキーと Iキーを同時に押せば、持ち物の一覧が表示される。アイテムはここへドラッグするか、ダブルクリックすれば拾える

ドラゴンのそばから続くなぞの溝をたどっていくと、墓場でゾンビに襲われているNPCに出会う。ゾンビを退治できれば、新しいクエストが始まるのかもしれない

Information

OS:	Windows 95/98 /NT 4.0 ServicePack3
CPU:	Pentium 90MHz以上 (200MHz以上推奨)
メモリー:	32MB以上
HD容量:	150MB以上
サウンド:	Windows対応サウンドカード

100種類のクエストも 操作性は良いが、動作はやや重い

T4Cでは、広大なマップの中に100以上ものクエストが用意されている。このβ版でも、つながれているドラゴンや、街の隅でゴブリンと戦っている戦士、墓地でゾンビに絡まれている町人などと遭遇する。始めはNPCと知らずに、プレイヤーだと思って助けに行ったが、ゴブリンやゾンビにあっさりと撃退されてしまった。クエストを楽しむためには、教会の地下などで小型モンスターと戦い、力を付けておいたほうが良さそうだ。

会話以外の操作はすべてマウスでできるため操作性は良いが、自分のキャラクターを移動させる際に少しラグを感じる。多分システムに取り入れた要素が大きくて、重くなってしまったのだろう。100MB以上のファイルをダウンロードしなくちゃ遊べないというのも、ちょっと困る。

ただ、このT4Cはパッケージ版ソフトとしてリリースされる予定なのではなく、インターネットプロバイダーのサービス用にサーバーソフトとして販売されているものなので、元々はローカルサーバーを前提にしてデザインされているのかもしれない。日本のプロバイダーが日本語版で採用してくれたら、このゲームをやるためにだけ入会してもいいと思う。今後の展開が楽しみだ。

街外れにいたドラゴン。捕らわれているので、自由に動けず窮屈そうだ。果たして、動き出す日は来るのだろうか

SPECIAL

簡単に大勢の参加者と楽しめるバトルレースと絵伝言ゲーム

ネゴグラ NET NET GO GO GRAND PRIX

オリジナルマシンを作って対戦する手軽でコミカルなバトルレース

「ネゴグラ(NET NET GO GO GRAND PRIX)」(以下、ネゴグラ)は、パーツを組み合わせて、「バトルドール」という競技用の思考人形を作り、ネットワーク上のレースにエントリーするというネットワークゲームだ。ShockWaveで作られているため、インターネットブラウザーが使えて、ShockWaveが動作する環境であれば、Windowsマシンだけでなく、Macでも気軽に参加できる。ファイヤーウォールによる制限もないので、会社や学校からでも楽しめる。

運営元である「NetGame.Net」のホームページ(http://netgame.net/)でアカウントを登録してから、ネゴグラのページにジャンプするだけで、すぐにゲームを開始できる。

バトルドールは、体、足、しっぽの3パーツで構成され、そこに上兵器と前兵器の2種類の武器を追加してレースに参戦する。ボディーのパーツには「重さ」「速度」「バランス」などに特徴があり、武器にもそれぞれの特性がある。

五つのパーツはそれぞれ約50種類もあって、まったく違う特徴を持っているため、バトルドールの組み合わせは1億通り以上にもなるのだ

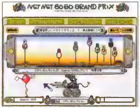
バトルドールを作る前にコースを確認したり、テストラン(練習走行)やテストレース(練習試合)で様子を見てチューニングを重ね、自信作を本選に参加させよう。

本選は1日に1回行われる。自分のバトルドールをエントリーしておくと、ほかの参加者のバトルドールと共に8人1組でトーナメント方式のレースが実行される。そして、その翌日にのレース結果が発表されるというシステムだ。つまり、1万人が参加すれば、1400回余りのレースが自動的に実行され、翌日までに優勝者が決まる。単なる競争ではなく、攻撃してライバルの動きを止めたり、後退させたりできるため、展開の読み方がとても難しい。勝利のかぎはコースの読みと、バトルドールの特性を研究することだ。

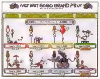
手軽に楽しめるネゴグラ。各パーツが、面白いデザインで描かれていて独特の味わいがある。動き方もユーモアたっぷりだ。友達を誘って参加し、一流のバトルドールメーカーを目指して頑張ろう。

Information
ShockWaveが動作するネットスケープナビゲーター4.0以上あるいはインターネットエクスプローラー4.0以上

※画面は開発中のものです



自分が勝ち進んだレースと決勝戦だけは、再現して観戦できる。ライバルのバトルドールをクリックすれば、そのバトルドールを中心にした視点にも切り換えられる



残念ながら「ぶれいおんらいん」号は準決勝で敗退。勝つための基本はパーツの特性を研究することだが、ライバルの攻撃特性にも左右される

絵版伝言ゲーム&あなたもプロファイラー

伝言による確信犯的脱線の面白さ

このニつのゲームは、インターネットホームページで楽しめる(http://as2.c.u-tokyo.ac.jp/~morimon/welcome.html)。JAVAで制作されているので、ネットスケープナビゲーター3以上かインターネットエクスプローラー3以上があれば、だれでも参加できる。

「絵版伝言ゲーム」は、前の人が書いた絵を見て、その内容を描き、次の人に伝えるという伝言ゲームだ。確信犯的にネタを本家取りしながら、ウケを狙っている参加者が多くて楽しい。

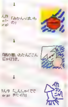
まずは、自分の直前に書いた人の絵が15秒間表示されるのでしっかりと覚えよう。その記憶を元に自分で絵を描き込み、タイトルを付ける。過去の絵伝言の履歴を見てみるのも面白い。ノリをつかんだら気軽に参加してみよう。

「あなたもプロファイラー」は、警察の犯人像分析技術をマネた遊び。絵版伝言ゲームの要領で登録された絵を見て、勝手に犯人を予想するゲームだ。機転を利かせ、一発ギャグを狙って書き込もう。自分が犯人となって、証拠となる絵を書き残すこともできる。

ウケ狙いの参加者やきまじめな人が混在し、絵もヘタウマな人から芸術的な人まで十人十色。

絵を描くなんて苦手、という人でも気軽に参加できるところが素晴らしい。雑誌に投稿する気分で、みんなで遊ぼう。

プロファイラーに残された手がかりは、犯人が残した1枚の絵とコメントだ



参加する前に、過去の絵伝言履歴を見て、傾向と対策を把握しておこう

いよいよ参加。JAVAスクリプトで作ったペイントツールは意外と使いやすい

Information
JAVAスクリプト、JAVAアプレットが動作するネットスケープナビゲーター3以上あるいはインターネットエクスプローラー3以上

Digital Anvil社
2年の沈黙を破り、ついに

クリス・ロバーツ氏率いるテキサスのブリティッシュ軍団、Digital Anvil社は、1999年に向けてなんと3本もの新作ゲームを制作していた。

ゲーム界の大御所 クリス・ロバーツを知っているか?

かれこれ2年前の話になるが、ヒットゲームの映画化を期に、長年在籍していたOrigin Systems社を飛び出した有名デザイナーがいた。知る人ぞ知るクリス・ロバーツ(Chris Roberts)氏だ。業界では、かなり昔から知られた名前だが、まだ30才と若い。それもそのはず、故郷のイギリスでは14歳でプロのゲーム作家としてデビューしており、Origin Systems社と契約を交わして渡米したのが19才の時である。「TIMES OF LORE」をはじめとするRPGを制作後、1990年代になって「WING COMMANDER」「STRIKE COMMANDER」などヒット作を連発した。彼が手掛けたWING COMMANDERシリーズのⅠからⅣまでの総販売数は、優に500万本は突破しているという。

ロバーツ氏はシリーズ5作目に当たる「WING COMMANDER:PROPHECY」の開発初期段階でOrigin Systems社を退社し、大げさな言い方をすると、しばらくの間“行方をくらまして”いた。マイクロソフトやAMDの支援を受けてオースティンに新会社を設立したという話は伝わっていたが、何をしているのか、どんなゲームを開発しているのかはまったく知られていなかったのである。事実、当編集部でも、彼はゲーム開発から遠ざかり、ヨーロッパで『WING COMMANDER:THE MOVIE』の制作に没頭しているのだと考えていたのだ。

Digital Anvil社のスタッフ。左からトニー・ズロベック氏、クリス・ロバーツ氏、エリン・ロバーツ氏、そして社長のマーティン・デービス氏

クリス・ロバーツ氏のプロデュースで実現した「WING COMMANDER : THE MOVIE」の1シーン。日本では、1999年に公開予定(配給・ギャガ)

映画で実際に使われたキルラスィのスーツも展示されていた

オースティンのど真ん中に陣取った 若きデジタル職人たち

11月中旬のある日、マイクロソフトから招待された本誌は、Digital Anvil社の新作を見るために、テキサス州のほぼ中心部に位置するオースティン市に出掛けた。日本ではなじみがない場所だが、人口の10%近くがコンピューター産業に従事しているといい、Texas Instruments社などのアメリカのメーカーをはじめ、日系の電子機器企業も多く進出している。ゲームソフト関連では、先に挙げたOrigin Systems社を筆頭に、「TUROK DINOSAUR HUNTER」を制作したAcclaim Studios社やION Storm社の支社(UNREALエンジンを使ったRPG「DUES EX」を制作中)のほか、大小さまざまなソフトハウスが本拠地にしている。

Digital Anvil社のオフィスは、州庁舎に続くメインストリート沿いの、1800年代に建てられた古い倉庫を改造したビルにある。保存文化財に指定されているため、オリジナルの壁を傷つけないように、内側に二重に壁が作られている。古い建物ではあるが、50人ほどが入場できる映写室などが備わった近代的なオフィスだ。旗揚げ以来2年半がたった今では、ここで85人もの開発者が六つのプロジェクトに従事している。

news summary

潜入ルポ
姿を見せたうわさのソフトハウス

新時代を予感させる注目の作品群

ロバーツ氏の代表作であるWING COMMANDERシリーズを順に追ってみると、アニメーションからフルモーションビデオ（以下、FMV）へと、時代を経るごとにハリウッド的なものに傾倒しているのがはっきりと分かる。しかし、今回各国のプレスに向けて発表された作品の中にはFMV使用のものが一つもなかった。正直言って意外な気がしたが、これについて彼は、「WING COMMANDERのストーリーを進行させていく最上の手段としてFMVを使用したが、FMVがベストな方法だとは昔も今も思ってはいない」と語る。

以下、今回紹介された1999年から2000年にかけて登場予定の4作を、それぞれ解説し、デモや個別インタビューから判断した本誌なりのインプレッションを掲載する。

宇宙空間でのドッグファイトが満喫できる
STARLANCER

ジャンル：スペースコンバットシミュレーション
発売時期：1999年春

最初に紹介された「STARLANCER」は、同社開発陣の得意分野であるスペースコンバットシミュレーションだ。4作中ただ一つの外部プロジェクトではあるが、開発元のWarthog社は、クリス・ロバーツ氏の弟、エリン・ロバーツ氏（Erin Roberts）がイギリス本国に残してきた開発チーム。過去にPRIVETEERシリーズなどを制作し、エリン氏の指揮の下にクリス・ロバーツ氏を支えてきたのが彼らである。

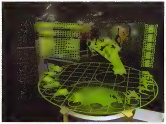
STARLANCERのストーリーは、近未来の太陽系を舞台に、地球外コロニーの確保に走ったアメリカ、イギリス、ロシア、中国の4大国が戦争に突入するというものだ。宇宙規模とはいえ、戦闘の基本はドッグファイトであり、プレイヤーの戦果によって次のミッション内容が刻々と変化するようになっている。マルチプレイモードでは、インターネットやLANで最大8人の対戦が行える。

このゲームで驚かされるのが、軍司令部内の様子である。WING COMMANDERを含む従来のゲームなら、ロビーやブリーフィングルームは静止画で表現されていた。しかし、このゲームでは、プレイヤーキャラクターが実際に司令部内を歩き回れるのだ。戦闘など激しいアクションのない場面だからこそ、美しいアートで基地内を表現した点は賢明なアイデアと言える。ロビーではモーションキャプチャーされたCGキャラクターが立ち話をしているし、ブリーフィングルームに入ると、ゲームが途切れることなく、女性司令官がミッション内容を伝えてくる。その次に、画面左に出てくるホログラフィーを使って、そのミッションにあった機体と、搭載する弾頭の選択ができる。

格納庫から飛び出せば無限の宇宙が待っている。機首を動かすと、遠くの星が線状に流れ、速さが強調されているのが感じられた。

基本戦闘画面

ブリーフィング後はホログラフィーで戦闘機や武器を選択する



ミッションブリーフィングはCGの司令官が行う

期待大の3D戦略シミュレーション決定版

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション
発売時期：1999年秋

CONQUEST:FRONTIER WARS

エリン氏のプロデュースによる「CONQUEST:FRONTIER WARS」は、Digital Anvil社のゲームとしては異色の3D型リアルタイム戦略ゲームシリーズである。Sierra Studios社から近日発売予定の「HOMEWORLD」と比較してしまうが、完全3Dの宇宙というわけではなく、Z軸の移動はできないようになっている。その理由としてエリン氏は、「シンプルなインターフェースでプレイヤーに熱中してもらうためだ」と説明する。実際、すべてがマウス操作でも行えるように工夫されており、ズーム機能はインテリマウスのホイールの上下運動で利用でき、カメラはホイールをクリックすることで90度ずつ回転させることができた。

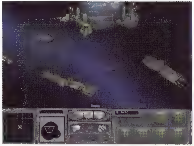
22世紀、テラン(人類)は資源確保のため、タウ・セティ星、およびシリウス星系にまで進出し、ある惑星で秘宝を発見する。その使用法を模索したことから、土着種族である昆虫型のエイリアン、マンティスの反撃を受けてしまう。しかも、そこに知的生命体のセウリアンや大型兵器のみを駆使するヴァイリアムなどが加わって、大規模な戦闘が繰り広げられるのである。プレイヤーがシングルプレイで使用できるのはテランとマンティスのみだが、マルチプレイでは4種族すべてを使うことができるようになるという。

画面を見て気付くのは、やはり簡略化されたインターフェースで、取っ付きやすいように配慮されているのが分かるだろう。プレイの手順としては、手近な惑星の横にホームベースを設置し、資源採取用衛星などを配置しつつ軍事力を蓄え、そのほかの惑星にも手を広げていく。一つのマップに16個までの惑星が配置されるようで、ちゃんと惑星本体と大気が違うスピードで回っているのが素晴らしい。

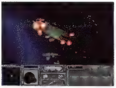
カメラ視点は360度回転させることが可能で、マップ中に点在するガス雲などの障害物に船隊を隠すこともできる。標準的なマップのほかに、勢力分布が一目で分かるウインドウもある。10数個の惑星を着実に占領していくことで陣地が拡大し、勢力範囲が広がるのだ。

惑星付近にのみ設置できる"瞬間移動装置"でユニットを移動させることができ、エリン氏の言葉を借りれば、「これで自分の陣地の1角が狙われても戦力を迅速に集結させる戦法が取れる」のである。広い宇宙での無駄な移動を、こういう形で省略するのはプレイヤーにとってもありがたい措置である。

もう1点、CONQUEST:FRONTIER WARSの特徴を挙げるとすれば、それぞれの戦艦の船長に全権をゆだねる機能が使えることだ。船長たちにはそれぞれ違った個性があり、自分なりの意志で行動するという。戦闘経験から学習し、勝ち残ればランクも上がっていくというRPG的な要素を持っているのである。敵もまたプレイヤーの動きを学習するというから、かなり巧みな思考ルーチンを開発しているようだ。



戦闘ユニットは大小合わせた戦艦だ。ほぼ中央に戦闘機編隊が飛んでいるのが見えるだろうか



連鎖反応で船体が崩壊していくシーンは唸るほど演出がうまい

左からテラン、セウリアン、ヴァイリアム、マンティスの4種族

世紀末の感覚が味わえる究極のアクション

ジャンル：アクションアドベンチャー
発売時期：1999年秋

LOOSE CANNON

三つ目に紹介されたゲームは、発売元のマイクロソフトの扱いが注目される作品である。シューティングの要素が強く、火炎放射器で敵を焼き尽くしたり、路上の人間をひくこともできるという過激なゲームなのだ。マイクロソフト本社、ゲームグループGMのエド・フリーズ(Ed Fries)氏は、「開発陣とも今後話していくべきことであるが、現在のところ変更はない」と語る。倫理を大切にする会社として、このゲームの過激さは気になるところだろうが、8人までプレイできる対戦は熱くなれそうだし、ぜひとも無事に発売されてほしい。

このゲームのプロデューサーを務めるのが、Origin Systems社時代に、CRUSADERシリーズを制作したトニー・ズロベック(Tony Zurobec)氏。「LOOSE CANNON」の舞台となるのは、国家権力が衰退したために犯罪が多発している近未来のアメリカで、主人公Asheは警察に委託されたバウンティハンターとして、単身犯罪者たちに立ち向かうのである。最終的には巨大犯罪組織の元締めを追い詰めるのが目的だが、20ほどあるミッションには四つから五つ程度のサブクエストがあり、資金が足りなければ、簡単な賞金稼ぎをすることができるのだ。

見せてもらったデモはオースティン市を再現したマップだったが、このほかにも8都市と12の郊外マップを用意している。完成すれば、交通ルールを守って行動する人や車が街に溢れ、ずいぶんとにぎやかなものになるそうだ。

ミッションスタート時には、プレイヤーはマップ内の警察本部に赴き、許可書を得なければならない。武器の買い出しや車庫で修理なども行えるが、そのほかのビルに入ったり、近道としてデパートを通り抜けるということはできないようだ。それは「あくまで犯罪の取り締まりというゲームプレイにフォーカスしている」(ズロベック氏)からである。

サブクエストはランダムに登場し、本部からの無線によって知ることができる。内容はメインストーリーとは関係ない、銀行強盗だとか人質事件の解決といったもので、金銭的に余裕があったり、忙しければ受ける必要はない。「一般人を殺傷することもできるが、自分が警察に追いかけられる羽目になるのでお勧めしない」とズロベック氏は言う。

デモでは車でのアクションシーンをメインに使用していたが、生身で戦うことも多いようだ。筆者は当初、車を降りてまで戦う理由が何なのか理解できなかったが、Asheというキャラクターのアドベンチャーゲームだと考えれば分からなくもない。ララ・クロフトばりの動きで敵をほんろうしつつ、車で進入できないアジト内部に乗り込んでいくのである。そのため、車に搭載する武器だけでなく、スナイパーガンなどキャラクター用の武器も10数種類用意されるのだという。気象効果も素晴らしく、日が暮れるにつれてゆっくりと夕焼けになっていく描写は、つい車を止めてしみじみとたばこをくゆらせたい気分になるだろう。

100人規模のマルチプレイが楽しめるDigital Anvil社の本命ゲーム

FREELANCER

ジャンル：アクションRPG
発売時期：2000年

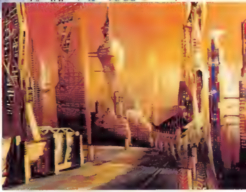
開発初期段階のため、実際のゲーム画面は見ることができなかったものの、battle.net形式で100人までのマルチプレイを想定したアクションRPGが発表された。クリス・ロバーツ氏との対談という形での説明のみだったので、ゲームの概要しかお伝えできないが、この「FREELANCER」は非常に野望に満ち溢れたゲームである。

宇宙に拡大したことで、国家が家系の単位に変化していった未来のドラマで、プレイヤーはLiberty（アメリカ）、Bretonia（イギリス）、Kusari（日本）、Rhineland（ドイツ）の4家系に属して、36の惑星をまたに掛けた戦闘や冒険を行う。プレイヤーキャラクターのグラフィックはそれぞれの家系のものが用意され、PeasantからElite Guardまで数段階に変化していくようだ。

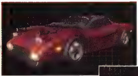
ゲーム画面の雰囲気を想像するために例を挙げてもらったが、「宇宙空間では『PRIVETEER』みたいに戦闘機などを使ったアクションだけど、惑星上での基本型は『BLADERUNNER』（Westwood Studios社より発売中）のような作風になる」という。ハイレゾリューションで表現された3D空間で、多いものなら1万ポリゴンに達するオブジェクトもあり、それもすべて「スローダウンすることなくレンダリングできるようなグラフィックエンジンを開発中なんですよ」と説明する。果たして、宇宙空間と惑星上でのグラフィックやアクションを同じエンジンで処理できるのかは不明だが、コンセプトアートなどを見る限り、Digital Anvil社の本命ゲームとなりそうな予感がする。本誌でも引き続き取り上げていきたいゲームの一つである。

100人規模のマルチプレイができるというFREELANCERについて熱く語るクリス・ロバーツ氏

まだアルファにもなっていないため公開は見送られたが、コンセプトアートはほぼ仕上がっていた



全米8都市が3Dでかなり忠実に再現されている



アクションの基本となる武装車は15種程度から選択できる

アジト付近で、車から降りた日没の場面

マイクロソフトからの資金援助で設立した会社だけあり、作品はすべてマイクロソフトから発売され、MSN Gaming Zoneでプレイできるよう計画されている。また、DirectXに対応させるのはもとより、Glideやそのほかのグラフィック APIにも積極的に対応させていくのだという。Digital Anvil社は1997年暮れになってAMDとも提携しているため、3DNow!やK7に最適化されることは間違いないだろうが、AGPやMMXへの対応については積極的なコメントはもらえなかった。

前出のフリーズ氏も話していたことだが、今回紹介した作品はインターフェースの簡略化などによる“取っ付きやすさ”とゲームプレイを煮詰めていくことで得られる“熱中度の高さ”を目標に作られているようである。STARLANCERとLOOSE CANNONではフォースフィードバック機能をサポートする予定もある。

1999年の夏以降、次々と登場してくるDigital Anvil社のゲームに期待したい。

インタビュー with

戦略シミュレーションの本家、Firaxis Games社に潜入し、期待の「ALPHA CENTAURI」の制作者に会ってきた。

アメリカの首都に程近い場所にあるメリーランド州近辺は、東海岸ではマサチューセッツやニューヨークに続くハイテク産業地区である。ここに本拠地を置くMicroprose社は、1996年にSpectrum Holobyte社に吸収合併されている（名前だけは存続する）。その年に、Microprose社にいたブライアン・レイノルズ氏は、当時開発チームのコアメンバーだったシド・マイアー氏（Sid Meier、Firaxis Games社会長兼開発担当ディレクター）、ジェフ・ブリッグス氏（Jeff Briggs、同社社長）と共にFiraxis Games社を創設し、再出発することになる

現Firaxis Games社副社長で、ALPHA CENTAURIのメインプログラマー。Microprose社時代はアドベンチャーゲーム数本の制作に携わった後、シド・マイアー氏の片腕として、COLONIZATIONで本格的にデビューし、大ヒットとなったCIVILIZATION IIでも中心的な役割を担った。息子の写真や声をデジタイズして、スクリーンセーバーを自作までしているほどの子煩悩。

Brian Raynolds

Play Online（以下、**PO**）　まず、Firaxis Games社の名前の由来についてお伺いします。

Brian Raynolds（以下、**BR**）　別に深い意味はないんだけどね。聞こえがいいからですよ。

PO　でも社名を決めるプロセスはあったんでしょう？

BR　はい。一応「人々を自然に楽しませる技術と創造性を掛け合わせること」とか、社のロゴでもある「創造力の火の車輪」ということを表しているんですけどね。あと「世界最高の戦略ゲーム」ってのもあったなぁ。

PO　要するに、まったくの造語なんですね。Firaxis Games社として独立されてからの第1作となった「Sid Meier's GETTYSBURG！」（エレクトロニック・アーツより発売中。以下、GETTYSBURG）にも少なからず協力されているようですが、具体的には何をされたんですか？

BR　私はもともと歴史に興味があり、大学もその方面を出ているんです。GETTYSBURGでは歴史的な背景の考察やリサーチをして、ゲームテスターとしても参加しました。

PO　GETTYSBURGのパッケージには、"レイノルズの戦略マニュアル"みたいな小冊子が付いていましたね。見たところ、あの写真はレイノルズさんのようですが。

BR　ああ、あの昔風に撮ったやつですか。あれを作ることになったいきさつがあるんですが、Firaxis Games社にいる20人くらいのメンバーでGETTYSBURGのテストを兼ねて対戦をやったんです。それで優勝したのが私だったので、そのご褒美で作ったのがあのマニュアルというわけなんです。褒美を理由に仕事をさせられただけだったんですけど（笑）。

PO　Microprose社では、「Sid Meier's COLONIZATION」でデビューされているんですか？

BR　いえ。もともとアドベンチャーゲームをずっと制作してたんですよ。その後1991年に、Sid Meier's COLONIZATIONで戦略シミュレーションを初めて手掛けたのですが、あの作品が私のクリエイターとしての飛躍となったんです。戦略ゲームは作る側も非常に楽しめるものだと気付かせてくれたんです。

PO　「Sid Meier's CIVILIZATION II」（以下、CIVILIZATION II）は200万本近くのセールスを記録していますが、実質的にはあれもレイノルズさんの作品と言っていいですよね。

BR　そうですね。もちろん、彼も自分の名前を冠したゲームを出すわけですから、制作でも大きな役割を果たしていますし、あの作品も彼のオリジナル作品と断言があればこそです。それにシドの名前を付けていれば売れるのは事実だからね（笑）。

この作品について、彼は非常に誇りに思っているので、「自分の名前が全面に出ていなくても構わない」とニコニコしながら話す。偉大なプログラマーの影のような存在であっても、自分が関わったゲームに対する愛着は相当なもののようだ。もともと存在する素晴らしいアイデアをさらに巧みに盛り付けするアレンジのうまさを、彼は持っているのかもしれない。「Sid Meier's ALPHA CENTAURI」（以下、ALPHA CENTAURI）もそんな作品なのだろうか

PO　ALPHA CENTAURIはどんなゲームになるのでしょう？　見たところCIVILIZATION IIと似ていますが。

BR　確かにグラフィック面では大きな変更点はないですし、ターンベースの戦略シミュレーションですから前作と似ていますね。でも、地形は3Dに

ようやくターンベース制のシミュレーションでもネットワークゲームとして素晴らしいものになるという確信を得ました

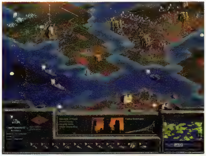
Firaxis Games社の3人衆。左がジェフ・ブリッグス氏、右がシド"シムゴッド"マイアー氏。3人の連携により過去に多くの名作が生み出されている

見た目では判断し難いが、地形が3Dとなったことで戦略性も増している。下部右側にあるウインドウを見ると、今回は街の分布図に加えて勢力地図を閲覧することが可能になっている

ブライアン・レイノルズ

ユニットはかなり大きめで、建物の多さで基地の発展具合が分かる。画面中に文字が多いのは、ワンボタンで個々の基地の開発状況が表示される親切機能。これで大幅な時間の節約ができるだろう

現在アメリカでの広告に使用されているゲーム画面。ズーム機能が付いているが、ゲーム中盤あたりから最も使用するのがこれくらいの視点だろう。画面中央の緑や白のラインは敵地との境界線を示す新機能の一つである



基本的な基地ウインドウ画面。緑が食料資源、オレンジがエネルギー資源、水色が鉱物資源を表しているようだ。この基地は「クローン製造機」を開発している

なっていますし、ゲームプレイという点を考慮すると、非常に違ったものになります。

PO　ALPHA CENTAURIはCIVILIZATIONシリーズの真の続編と言われていますが、差し支えはありませんか。

BR　シリーズを作ったコアメンバーの多くが、今Firaxis Games社でALPHA CENTAURIを制作しているわけですから、ゲームの血統として見ればそれでいいと思います。

PO　ゲームの背景はどうでしょう。

BR　表には出さないですが、実は前作のストーリーの続きでもあるんです。あの作品の最後ってどうなったか覚えています?

PO　宇宙船を建造して、最も早く移住先に飛んで行った文明が勝つんでしたね。

BR　はい。それでたどり着いたのがこの星であるという設定なんですよ。

PO　おお、なるほど。

BR　惑星に不時着したのはプレイヤーを含む7人のリーダー以下、少数の移住者なのですが、すでに基本的な文明は整っていますから、その星の調査や未知の技術、軍事技術の開発といったことをします。もちろん、文明の進歩だけでなく自国の拡大もテーマですし、惑星内の別の場所に着陸した別文明の末えいたちもいますから、敵地への侵攻や自国の防衛といったシリーズの根本的な戦略要素は従来どおりです。

PO　ゲームプレイで変化した点はなんですか。

BR　一口で言うのも大変ですが、この新世界を統治することになるのが、七つに分かれたファクションと名付けられた組織なんです。拡大路線、経営、エコロジーなど、それぞれ重視しているものが違い、長所短所もありますから、これだけでも7通りのプレイができるということになりますね。

PO　敵対するリーダーたちもその重視する事項に従って行動するのですか。

BR　ええ。要するに前作と根本的に違う点は、ALPHA CENTAURIは"文化の異なる部族"ではなく、"違う哲学を持った集団"との攻防戦となることです。それぞれ独自の哲学に従った行動をしますし、意見も出してきます。このゲームでは、"プラネタリー・カウンシル"というファクションの代表者が集まる会合を開くことができます。例えば、肥大する人口をサポートするために、極点の氷を溶かして多くの水を得るべきかどうか、などという個々のファクションでは大きすぎるプロジェクトを決定する国連のようなものです。ここでも意見の対立がそれぞれの思想によって起きることがあり得ます。

PO　なんだか他国との駆け引きが面白くなるようですね。

BR　そうですね。われわれがこの作品で力を入れている部分が、他国との外交部分なんです。前作は5択くらいしかなかったですが、ALPHA CENTAURIでは、技術提携や軍事条約といった事柄以外にも、物資の輸出入など100以上に及ぶ細かい交渉が行えるようになっているのです。先ほどのプラネタリーカウンシルですが、敵と友好的に接したり、うまく自分側に引き込むことでカウンシルの会長に選出されて体制を優位にすることもできます。

PO　政治の体制は民主主義に固定されているのでしょうか。

BR　今回は未来がテーマですから、民主主義が一番だというのではなくて、プレイヤーが自由に政治体制を作り上げれるようにしています。

レイノルズ氏は"前作"いう言葉を何度も使用しているが、これがCIVILIZATIONシリーズを指していることは賢明な読者には分かるだろう　CIVILIZATION自体の権利はMicroprose社が保持しているため、実質的には次回作であっても公にはそう言えないらしい。実際、"前作"は前作なりに、数本の後継ゲームの発売を控えているからだ

さて、ALPHA CENTAURIでコアとなる外交部分についての話は聞いた。だが、ゲームプレイでの変更点はこれだけではない。

SID MEIER'S™ ALPHA CENTAURI

使用するユニットは各種パーツを接続して独自のものを作ることになる。製作したものにはネーミングできるようになっているところがうれしい

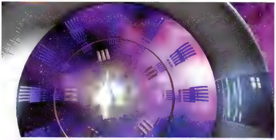
PO　グラフィックは一見似ていますけど、よく見れば地形が本当に3Dになっていますね。
BR　しかも、今回は山を削るとか、森を切り開くという行為だけではなく、海の埋め立てなど地形を大きく変化させることが可能になっています。
PO　気象の変化もあるようですが。
BR　はい。例えば、雨が降る方向というのは西から東への基本パターンに固定されていますが、これによってその島の西側はよく雨が降って食料生産の効率がいいが、山脈を隔てた東側は乾いた土地になるなど気候に違いが出てきます。
PO　プレイにも影響するのですか？
BR　もちろんですよ。例えば、さっき説明した地形を変化するTerraformingという技術が身に付けば、山を削って向こうの土地にも雨を降らせて食料生産に適した土地を作るとか、その反対に山を盛り上げて敵の資源を減らすという行為が考えられますね。
PO　画面には街とユニット以外にもいろいろなモノが配置されていますね。
BR　ALPHA CENTAURIでは、街ではなく、居住施設という概念なんです。よって、リサーチラボや食料生産用の施設は、その範囲内にあるマス目であれば建設することができるようになっています。
PO　ユニット関係で変更部分はほかにもありますか。
BR　いっぱいありますよ。この惑星には知的生物はいませんが、数種類の生き物が生息しています。自分のテリトリーに被害を与えることもありますが、リサーチすることによってその生物の仕組みを知り、逆に自分の技術に応用することも可能になります。
PO　具体的な例を挙げていただけますか。
BR　マインドワームという生物がいますが、この生き物をリサーチすることによって人類は人心の仕組みについて理解でき、コントロールすることさえも可能になるのです。
PO　ということは……。
BR　（ニヤリとして）そうなんですよ。それ以後、武力だけではない超精神力で攻撃するようなユニットを生産することができるようになるんです。前作では、重火器ユニットを大量生産すれば簡単に勝てたり、防御することができましたが、今回はプレイヤーには武力系と精神系のユニットをバランスよく作っていくことが求められるでしょうね。どちらか一方ではとても勝てないですし、かといって両方を大量生産するには膨大な時間と費用がかかってしまいます。

マインドワームの初期アートワーク。この生物を研究することで人類の受ける恩恵は多大だ。未知の惑星を探査して、より高い知識を得るという発想が、前作の二番煎じっぽくなくていい

PO　VEHICLE DESIGN（車両デザイン）というオプションを見かけましたが。
BR　ALPHA CENTAURIでは、技術や文化を進化させてユニットが作れるようになるのではなく、車両ユニットに取り付けるパーツを開発できるようになるのです。その概念を踏まえて、ユニットそのものを作り出すのではなく、プレイヤーが開発したパーツを組み合わせてユニットを生産していきます。シャーシ（胴体）、武器、シールド、エンジン部分となるリアクター、それに二つの特殊能力の計6種類を組み合わせてユニットを製作できるのです。
PO　すごいですね。特殊能力とはどんなものですか？
BR　サイキックユニットに対する抵抗力とか、ステルス能力などですね。
PO　建設ユニットに関しては？
BR　えーっと、そうですね。海上、または海中にまで領土を広げることが可能になっています。
PO　CIVILIZATIONでも海上でシールドを生産できるような建物がありましたが。
BR　そうでしたね。でもALPHA CENTAURIでは実際に海中に居住区を建設したりできるんです。

ここまで読んでかなり複雑になっているのでは、と心配になった人がいるかもしれないので一応説明しておくが、インターフェースは簡潔で見やすく、逆にプレイしやすくなっているようだ。このゲームが複雑に見えるというのは、制作者が細部にわたって作り込んでいるからであって、それはやり込めばやり込むほど味が出てくるゲームということではないだろうか。シド・マイアー氏が目指す飽きのこないゲームプレイの追求を、だれよりもレイノルズ氏本人が理解し、実践しているのであろう

PO　画面を見る限り、2国間に境界線のようなものがありますが。
BR　ええ。これは前作でプレイヤーからの要望が強かった機能の一つだったんです。前作では近接する都市の境界線はウインドウを切り換えることでのみ見ることができたのですが、ALPHA CENTAURIではその必要がなくなります。
PO　技術の進歩が枝別れしていくシステムはなんと呼ぶのですか？
BR　われわれはテクノロジーツリーと名付けています。



まだ不明の部分が多いが、科学の進歩によって開発されるであろう新技術、バルクマタートランスミッター（容積物伝達装置）。かなり終盤に登場するもののようだが、これでいったい何ができるようになるのだろうか

PO　そのテクノロジーツリーにしろ、前作であった“世界の7不思議”の建設にしろ、ああいう機能がさらにゲームを奥深いものにしていたと思うのですが、ALPHA CENTAURIでも採用されていますか？

BR　もちろんです。シリーズの重要な要素ですからね。未来をテーマにしている以上、架空のものを考えるのに苦労しましたが、なるべく真実味のある将来の技術や科学の発展を研究しながら制作しました。

PO　実際に今拝見することができますか？

BR　ここにあるものがそうですよ(と机を整理し始める。その表はテーブル敷きのように机の上に貼り付けられていた)。

PO　うわっ。何か込み入っていますね。数は増えていますか？

BR　そうですね。あまり違わないですが、増えています。えっと、56あるんだっけ？

PO　考えるのが大変なんじゃないですか？

BR　開発のかなり初期の段階で、この元になるアイデアはできていたんです。リサーチには時間をかけましたが、書き上げるのは早かったですね。その後、ゲームのバランスなどを考慮しながら変更しています。

1998年のE3では、戦略シミュレーションのターンベース部門で、すでにベスト賞を獲得しているALPHA CENTAURI。開発陣は決してターンベースにこだわっているのではないと言う。そのあたりをレイノルズ氏に聞いてみた。

BR　ゲームにはそのゲームにあった面白さがあるわけで、特にCIVILIZATIONのような拡張型のゲームはリアルタイムに向いていない、というのがわれわれFiraxis Games社の判断です。何もトレンドに合わせてリアルタイムに変更する必要性は感じなかったですね。

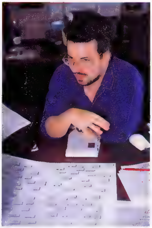
PO　CIVILIZATION IIでは、ネットワーク対応に関する批判もありましたが、今回はバッチリのようですね。

BR　このジャンルとしては革命的なものになると思いますよ。ようやくターンベース制のシミュレーションでも、ネットワークゲームとして素晴らしいものになるという確信を得ました。

PO　マルチプレイモードについて詳しく説明していただけますか？　今、Microprose社では結構苦労しているようですが。

BR　考え方を根本的に変えたのです。もともと趣味のチェスからアイデアを得たのですが、考えてプレイするゲームだけに、逆に時間を制限してやればいいんじゃないかと。チェスには5秒なり、10秒なり、与えられた時間内にこまを動かさなければならないゲームがあるのですが、ALPHA CENTAURIもその要領で、素早い判断とマウスさばきが必要になるわけです。

PO　でも、領地が大きいとプレイしづらいのではないですか？



BR　だから面白いんですよ。大国には豊富な物量が、小国には機動力があるわけです。

PO　なるほど。時間のかかるターンベース型のシミュレーションにスリルを与えるだけでなく、ゲームプレイとしての面白味も出てくるわけですね。楽しみになってきたなあ。

BR　マルチプレイモードの対戦人数はファクションの数に合わせて7人までを予定しています。現在もまだ調整中ですが、少数でのプレイなら45分から1時間くらいで終われるようにしようと思います。

PO　CIVILIZATION IIは、テキストベースのデータファイルでユニットの変更ができるところにも人気がありましたが、今回はどうなりますか？

BR　人気の機能はなるべく残すようにしています。ネットワーク対戦でのセキュリティなど問題もありますが、マップやルール、テキストまで変更できるエディターを付属させる予定です。

PO　この手のゲームって、作る側の人間も制作課程でいろいろ勉強できて楽しいんじゃないですか？

BR　本当にそうですね。ALPHA CENTAURIでは文明や歴史だけでなく、科学や天文学まで深い知識を得ることができましたからね。

PO(ちょっと疑わしい目で)でも、実際はどうなんですか？

BR　え？ なに？

PO　さっき、ふと思ったんですけど、アルファケンタウリ星(ゲームタイトルはアメリカ読みに従ってセンタウリと発音する)って太陽と同じような恒星でしょ？ 設定からして間違っていません？

BR　……バレてました？ でも、タイトルを「アルファケンタウリの惑星」とかにするのは変じゃないですか。だれもアルファケンタウリそのものに移住したなんて言ってませんよ。その証拠に知っている限りをお教えしますが、アルファケンタウリは実は三つの太陽からなっていて、二つの大きなやつが互いに回っているその外に小さなのが……(と、彼の知識の証明がその後しばらく続く)。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

スパルタを率いるサンチアゴ大佐との交渉場面。外交用のメッセージは大幅に増え、ゲームプレイにも重要な役割を果たすことになるという。下部にあるデータウインドウの左から2番目は地球時代の彼女の様子を白黒写真で見せてくれる。ちょっと笑える

プラネタリーカウンシルと呼ばれる国連的な集会が時折開かれ、移住民のリーダーたちが意見を交換する。惑星規模の事業は多数決で決定するのだ

QUAKE Ⅱ、STARCRAFT

ついに3シーズン目に突入したゲーマーによるプロフェッショナルトーナメントPGL

1998年11月12日から14日までの3日間、カリフォルニア州サンフランシスコのインターネットカフェ"Club i"で、第3回AMD PGLが開催された。今回協賛しているのがダイアモンド・マルチメディア・システムズのため、正式名称がDiamond Multimedia AMD Professional Gamers' League Championship(以下、PGL)と、とんでもない長さになってしまっている。主催メーカーの地元で開催されただけあって、日を追うごとに観客が増え、関係者がうれしい悲鳴をあげるほどの大盛況となった。

PGLとは、以前も紹介したように、ネットワークゲームの対戦をプロスポーツに見立てた"ゲーマーの祭典"である。今回は、戦略シミュレーション部門に「STARCRAFT」、アクションゲーム部門に「QUAKEⅡ」が採用された。また、「QUAKE」のチーム対戦も前回から引き続き行われた。ルールや開催要項の詳細については公式ホームページ(http://www.pgl.com/)を参照していただきたい。QUAKEⅡの予選は、従来どおり、TEN(Total Entertainment Network:アメリカ大手のオンラインゲームサービスプロバイダー)で行われたが、STARCRAFTの予選はbattle.netを利用した。個人戦ではそれぞれ上位8人、そして団体戦では上位4チームがネットワーク上で選考され、LANを使用した本選への出場が決まった。

QUAKE Ⅱ 個人戦

15歳の天才ゲーマーimmortal登場

1997年度の獲得賞金の総額が10万ドル以上に及ぶ天才ゲーマー、デニス"Thresh"フォン氏については今さら説明する必要はないだろう。1998年のE3で開催された第2回大会では個人の参加を見送ったものの、今回はQUAKEⅡで予選1位となり、クランDeathRowを率いてのQUAKEのチーム戦でも決勝進出を果たしている。また、STARCRAFTでも、第2次選考の128人に残るという快挙を成し遂げたのだ。まだ21才になったばかりだが、すでに王者の風格さえ感じさせる。

さて、QUAKEⅡの本選第1回戦で、Threshは対戦相手のPharoahが病欠のために不戦勝となったが、次の試合で前評判の高かったimmortalに史上2度目の公式戦敗北を喫してしまう。このimmortal、本名はカート・シマダという日系人の若者で、まだ15歳である。照準を合わせるのが難しいRail Gunの名手で、3回に一度は命中させるという神業を持つQUAKERである。20分という試合時間のほとんどの間、両者とも、攻撃、防御面で彼らの持つ技術を見せ付けた。しかし、ラスト5分ごろからimmortalのラッシュが始まり、終わってみると10対1のスコアでThreshを敗り、会場を騒然とさせた。

PGLトーナメントはダブルイリミネーション方式というアメリカのLANパーティー(個人が自分のマシンを持ち寄って、LAN対戦する会合)で人気のある方法を採用している。一度負けても敗者復活戦で勝ち上がることができ、優勝戦への再度挑戦が可能になっている。時間はかかるが、実力を出し切るには最良の方法なのである。初日のハプニングの後、両者は順当に勝ち進み、優勝戦で再び対面することになった。

QUAKE Ⅱの優勝戦を勝ち抜き、授賞式では両手を上げて喜ぶThresh

Q2DM3の戦場で王者Threshの復活なるか

最終日の優勝戦に選ばれたマップはQ2DM3。2日前にimmortalがThreshを下したマップである。しかし、「あの試合で両ほおにビンタを食らったような気がして目が覚めたよ」と話していたThreshは、相手の行動を完全に読み取る彼の持ち味を発揮。序盤からRail Gunを自分のものに

の王者が決定した第3回PGL特報

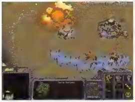
STARCRAFT個人戦

開発者をも唸らせたSTARCRAFTプレイヤーたち

STARCRAFT個人選優勝の瞬間。なぜ、決まった種族でプレイしないのかという質問に、Gadiantonは、「みんなそれぞれに長所や短所があるからね」と制作者が喜びそうな模範解答をした

STARCRAFT決勝戦は、お気に入りの種族を持たずに毎回ランダムに選ぶプレイヤー、ジェロム“Gadianton”セヴァーソン氏と、battle.netではLukas-DSDというハンドル名で、1400という高得点を保持するロバート“Kin-Dom”チャン氏との戦いとなった。Kin-Domは前日Gadiantonに敗北しているが、第2回大会の優勝者eVERLASTを敗ったダークホース的な存在だ。

The Lost Templeでの対戦が決まった瞬間、Kin-Domサイドから歓声が上がった。ニコニコする彼の顔つきからすると、得意のマップであるらしい。対称的に浮かない表情で席に着いたGadiantonが選択した種族は、Terran使いのKin_Domが攻略を得意とするZergだった。



大会で使用されたマップThe Lost Temple。最新バージョン(1.03)ではOldladderディレクトリから選択できる

試合開始後の10分くらいまでは、Gadiantonが不十分な数でのラッシュをかけるが、Kin_DomのBunkerに け散らされるというスローな展開が続いた。その後、Evolution Chamberを完成させてHydraliskをパワーアップさせていくGadiantonに対し、Kin_DomはeVERLASTを敗った時と同じSiege TankとBunkerのコンビネーションで中央のスポットにまで進出してきた。一度は攻撃の手を緩めたGadiantonだが(実はこの間に中央部左手のMineralを確保している)、3グループに分けたHydraliskをKin_Dom本陣に突入させて、Tankほか多くのSCVの破壊に成功した。Kin_DomはようやくGadiantonの勢力拡大に気付くが、うまくけん制され、攻撃を何度もキャンセルするという失態を演じた。後から思うと、このあたりで勝敗の行方が決まっていたのかも知れない。Mineralが不足して拡大に走るKin_Domの動きを感知し、GadiantonはOverlordによる輸送と地上からの攻撃で、粘る相手を封じ込めたのだった。

QUAKE団体戦

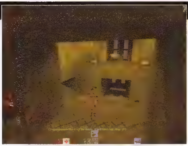
イーストvsウェストの激しい攻防戦

QUAKEの団体戦で最終4組に残ったのが、西海岸を拠点とするDeathRowとPower Ranger、そして東海岸を拠点とするClan GibとClan Capitolだ。試合時間は20分で、クランメンバー4人の合計Frag数で勝敗が決まる。中堅都市の多い東海岸勢は、お互いの距離が遠いため、おそらくLANでのプレイには慣れていないのではないかと考えていた。しかし、Clan GibとClan Capitolは競り市のように大きな声を出し、お互いにうまくコミュニケーションしつつ戦っていた。ほとんどの場合リーダーのみが指示する西海岸勢とは明らかに一線を画したスタイルだった。

敗者復活戦のない団体戦で、決勝に進んだのがGunpwdr、Havox、Lord_Jim、RonBobで構成される“Clan Gib”と、B2、Frick、Reptile、Threshで構成される“DeathRow”。アメリカでは有数のクラン同士の激突となった。Reptileは、第1回大会でThreshと死闘を繰り広げたのを本誌でも報道したことがあるが、その後友情が芽生えてDeathRow入りした。しかし、試合には情けなどなく、準決勝の大事な場面でチームリーダーのThreshを誤って倒してしまったので、最終戦ではUnholyと交代している(DeathRow独自のルール)。

試合内容は最初の5分くらいの時点でClan Gibがマップを支配し、倍以上のFrag数を獲得していたが、Threshが相手をかく乱しているすきにFrickとB2がうまく連携して、すぐにClan Gibに追い付いた。中盤にはかなりの激戦も見られたが、Clan Gib側は攻撃をうまく組織化できずにジリジリと差を広げられ、結局121対76で、DeathRowが大会連覇を果たした。

優勝決定戦前に集まって作戦会議をするDeathRowメンバー



Q2DM3での優勝戦。Healthがぎりぎりになっても形成を立て直すThresh

し、「目には目を」の戦略でマップを掌握した。immortalもThresh相手に善戦したが、Health値2%まで追い詰めながらも逃げられるなど惜しいプレイが続き、結果は10対3でThreshが勝利した。

その後、ダブルイリミネーションのルールに乗っ取ってもう1戦が行われた。immortalはQUAKEタイプのマップ、Power Tripに慣れていなかったのか、最初から精彩を欠いた動きで集中力を失い、43対0というこのレベルのゲーマーには珍しい大差で決着が付き、Threshに勝利の女神がほほ笑んだ。この時点で“イミー”という愛称まで付けられた若干15歳のゲーマーだが、「穴があったら入りたい気分だよ」と肩を落としていた。

次回は日本人プレイヤーの参加に期待

優勝賞金は毎回確実に増え、QUAKE II、STARCRAFTの個人戦の優勝者には、8,500ドルの現金に加えて、パソコンなど数々の賞品が授与された。QUAKE団体戦ではDeathRowが1万4,000ドルを獲得している。

QUAKE IIが発売されたころは、「Threshは最近弱くなった」という声をよく耳にしたが、今大会ではQUAKE II個人戦、QUAKE団体戦でThreshが優勝しており、彼が今年PGLで獲得した賞金だけでも2万ドル近くに上っている。まさに王者復活と言うのにふさわしい活躍だ。

第4回PGL大会もすでに計画されており、1999年1月13日までならレジストレーションが可能である。大会には参加するにはPGLオフィシャルサイトでサインアップすればよいのだが、TENの有料会員になる必要がある(battle.netで予選を行なうSTARCRAFTでも同様)。4月8日から11日まで、ニューヨークかロサンゼルスで、QUAKE IIのデスマッチ個人戦とSTARCRAFTの2 on 2のチーム対戦が行われる予定だ。

今回のSTARCRAFTのファイナリストにはヨーロッパから2人の参加者がいたし、アクションゲームほどレーテンシーを気にすることがないだけに、日本からの参加者にもチャンスは大いにある。ぜひ読者の皆さんも世界の頂点を目指してほしい。ついでにアクション部門に参加しようという勇気ある読者のために、immortal vs Threshの決勝を両サイドの視点で撮ったデモを付録CD-ROMに収録している。これを参考にして明日の栄光を勝ち取っていただきたい。

国内発ネットワーク

So-netがネットワークゲームに本格参入 Party Crewを1999年3月より開始

「ポストペット」でおなじみのSo-netが、いよいよネットワークゲームサービスを開始する。ゲームサイト「Party Crew（パーティー・クルー）」を立ち上げ、本格的にネットワークゲームの市場に参入することが発表された。

このParty Crewの発表会にて、ソニーコミュニケーションネットワーク取締役の保科有孝氏は「日本でもインターネットはだいぶ普及し、ネットワークゲームがじゅうぶんに遊べる環境になってきました。日本のゲーム開発のスキル、ノウハウは高いものであるにも関わらず、ネットワークゲームへの参入は遅れていると言えます。Party Crewでは、今後3年間で（ネットワークゲームサービスとして）国内最大規模になることを目標としています。3年間で30タイトル以上のリリース、30万人の会員数を目指します」とその意気込みを語った。

Party Crewへの意気込みを語るソニーコミュニケーションネットワーク取締役の保科有孝氏

対応タイトルについては、すべて日本語対応のものとなる。また、海外タイトルとの契約、共同開発も積極的に行っていく。

サービス料金に関しては、1タイトル当たり、月額500円前後で無制限にプレイできる予定。入会金は無料で、ゲームタイトルごとの利用料金が有料になる。支払い方法は、当初はクレジットカードでの決済のみだが、サービス開始から1年以内にさまざまな支払い方法を増やしていく計画だ。もちろん、So-net会員以外でもParty Crewは使用できる。なお、ある程度古くなってきたゲームは、何本かまとめて安い使用料金で提供するようなサービスも検討されている。

気になるのは、通信機能が付くとうわさされているPlay Stationの次世代機との関連性についてだが、「Party Crewは、今のところはパソコンをベースに考えています。今はソニー・コンピュータエンタテインメントとの提携はしていません」との答えだった。

また、同じソニーグループの中でいち早くネットワークゲームのサービスに着手してきたソニー・ミュージックコミュニケーションズのNetGame.Netチームとの関連については、「今のところ提携する予定はありません」とのこと。「ネットワークゲームをもっとみんなのものに」をスローガンに設立したParty Crew。1999年3月から本格的にサービスを開始していくという。最新情報はhttp://www.so-net.ne.jp/game/でチェックできる。ユーザー獲得のかぎとなるのは、やはりそのタイトルのラインアップにかかっているだろう。発表されたParty Crewのタイトルは、以下の五つだ。

Party Crewの発表会では、発表された対応タイトルのデモプレイができた。どのタイトルも、完成版が楽しみだ

SARAC

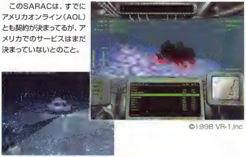
1999年6月より本サービス開始予定

深海探検3Dリアルタイムアドベンチャー「SARAC」。ネットワークゲーム用のソフトウェア開発キット「コンダクター」で有名なVR-1社が開発を担当している。

西暦2067年の未来、地球から遠く離れたAmunという惑星が舞台だ。Amunは惑星表面の97%が海で覆われており、海上は強烈な嵐で居住には適していない。しかし、天然資源が豊富なのでSummerville-Watanabe Industriesによって開発が進められ、海底都市が建設されている。

プレイヤーはSARAC（Sub Aquatic Reconnaissance Acquisition Craft）と呼ばれる小型の潜水艦を操縦して、このAmunの深海を探索する。各プレイヤーは四つある海底都市のいずれかに属し、海底資源の採掘や、敵対する都市のプレイヤーとの戦闘、深海のどこかにあるという海賊の都市の探索などを行うのだ。未知の海洋生物との戦いなどもある。Direct3D、Glideに対応しているので、グラフィックにも期待が持てる。ラジオ機能による音声チャットも可能だ。

このSARACは、すでにアメリカオンライン（AOL）とも契約が決まってるが、アメリカでのサービスはまだ決まっていないとのこと。



©1998 VR-1,Inc

バトル・ブリンガー

1999年6月より本サービス開始予定

©1998 Sony Communication Network Corp
Developed by (有)トランスウエア
(株)プランニングオフィスワタ

「バトル・ブリンガー」は、ネットワーク対戦RPGだ。プレイヤーは、ほかのプレイヤーが育てた戦士と対戦を繰り返しながら大陸を巡り、五つの紋章を手に入れる。すべての紋章を入手したものが、世界に君臨する最強戦士の待つ島にて、戦いを挑む権利を得るのだ。その戦いに勝利すると、そのプレイヤーは最強戦士として世界に君臨することになり、ほかの戦士の挑戦を受け続ける。また、この世界にはいくつかのなぞが存在している。これらのなぞを解明することもゲームの目的である。

戦闘シーンは、Direct3Dに対応した3Dグラフィックで描かれ、装備しているアイテムなどによって攻撃方法は多彩に変化する。プレイヤーが常にサーバーへ接続しなくても、戦士を闘技場に登録しておけば、自動的に戦闘を行うのでレベルアップさせることも可能だ。

ゲームニュース

Jong Plugged(ジャン・プラグド)

1999年3月より本サービス開始予定

本誌p.028でも紹介されているとおり、現在すでにβテストが行われている「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」。麻雀の対戦機能だけでなく、チャットやユーザー検索、電報(秘話)などのコミュニケーションを楽しむ多彩な機能が充実している。

1サーバーにつき216卓が用意されていて、必要に応じて順次サーバーを増強していく予定だ。また、月間表彰や役満表彰など、さまざまなイベントも開催が予定されており、Mac版も鋭意開発中とのこと。このJong Pluggedは、本誌今月号の付録CD-ROMに収録されているので、ぜひプレイしてみよう。

©1998 Sony Communication Network Corp
Developed by (株)ドワンゴ

動天

1999年3月より本サービス開始予定

戦国時代を舞台にした、天下統一が目的のインターネット戦国シミュレーション「動天」。1999年3月からサービス開始の予定だ。インターネットに接続でき、インターネットエクスプローラー4.01 ServicePack1以上か、ネットスケープナビゲーター4.02以上のウェブブラウザーさえあればプレイできる。

©1998 Sony Communication Network Corp.　原作・原案　速水純一
Developed by (株)グローバルビジョン

動天では、プレイヤーは一つの国の殿様になり、その国を治めつつ、領土を広げていく。そのためには力だけでなく、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションが重要になってくる。

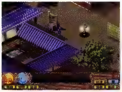
ほかの国のプレイヤーには、メールソフトを使わずに独自の書状機能によって連絡を取り合うことが可能だ。1日1回アクセスするだけで、気軽にゲーム参加できる。同時にプレイする50人のプレイヤーの心を読み取り、戦術や兵法を駆使して統一大名を目指そう。

葉隠

1999年秋より本サービス開始予定

忍者が主人公の冒険活劇「葉隠(はがくれ)」。マウス操作のみで手軽にプレイすることができる葉隠は、和風「DIABLO」的なものを目指しているという。

日本史には決して記されることのない時代。手練れの忍びたちが、各地の豪族の密命を受け、日本全国を駆け巡るというストーリー。プレイヤーは2～8名の仲間と連携して潜入型クエストを達成していく。フィールド上のあらゆる所に自在に身を隠す忍術をたくみに駆使しながら、仲間とのコンビネーションによって任務を達成するのだ。



©1998 Sony Communication Network Corp
Developed by (有)アートシステム
(株)プランニングオフィスワダ

NETWARが1999年1月まで無料プレイ可能 MTCIがネットワークゲームサービス開始

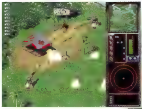
プロバイダーサービスを展開するMTCIが、1999年から本格的なネットワークゲームのサーバーサービスを開始する。第1弾となるタイトルは「NETWAR」。日本語化された完全ネットワーク仕様のアクションゲームだ。本誌10月号でもお伝えしたとおり、元々はアメリカのHeadland Digital Media社が開発したこのNETWARだが、ZOOによって日本語ローカライズが進められていた。ネットワークゲーム運営に意欲的だったMTCIがZOOと契約を結び、今回のサービス開始につながったというわけだ。

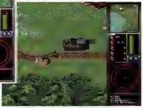
なんとこのNETWARが、無料でプレイできる。期間は1998年12月20日から1月15日までの予定。詳しいスケジュールはhttp://www.mtci.ne.jp/netWAR/をチェックしよう。

それ以降はNETWARのプレイは有料化される。入会金800円(MTCI会員の場合は無料)、月会費800円(MTCI会員の場合は500円)を予定しいるとのこと。なお、MTCI会員にはオリジナル認識票などの会員特別プレミアムグッズのプレゼントも計画中だそうだ。

海外のNETWARプレイヤーとは残念ながら対戦できない設定になっているそうだが、その分国内でのマルチプレイを盛り上げる独自のバトルイベントが企画されている。月間チャンピオン、年間チャンピオンをかけたチャンピオンシップや、出身地やグループ単位のチーム戦などが開催されるのだ。

なお、今後もMTCIでは、NETWARに続く新しいタイトルのネットワークゲームサービスを引き続き展開していくという。国外メーカーとの契約、自社開発の両面で検討していくそうだ。MTCIの今後の動向に注目していこう。





日本テレコムが豪華賞品の当たる入会キャンペーンを実施中

日本テレコムが、インターネットプロバイダーODNの入会キャンペーンを開催している。

1999年1月31日まで展開されている「Happy! インターネットキャンペーン」では、ODNに入会し、その後ホームページ(http://www.odn.ne.jp/)から応募すると、抽選でデジタルカメラや、携帯電話の着信をフラッシュで知らせる腕時計などの豪華賞品が当たる。

また、1999年3月31日まで展開されている「おともだちご紹介キャンペーン」では、ODNに入会してくれそうな友達をホームページ上のフォーマットに従って紹介すると、500円相当のODNオリジナル図書券が毎月抽選で100名に当たる。さらに、その友達が入会すれば、1万円相当のギフト券が抽選で期間中50名にプレゼントされる。詳しくは上記URLのODNホームページをチェックしよう。

国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で わ か る

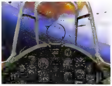
パソコンゲーム売り上げ

1998年11月調べ

1 ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

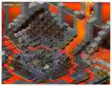
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　9,800円
RPG
☎03-5436-6499

2 Combat Flight Simulator



マイクロソフト　オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

3 モナークモナーク プレミアム版



日本ファルコム　8,800円
シミュレーション
☎042-527-6501

順位	タイトル	メーカー・価格・ジャンル・電話
4	UNREAL	ソース　オープン 3Dシューティング ☎03-3551-5900
5	Age of Empires: The Rise of The Rome	マイクロソフト　オープン シミュレーション ☎03-5454-2300
6	FORMULA1	イマジニア　9,800円 レース ☎03-3343-8900
7	Flight Simulator 98	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300
8	SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION	宝島社フォース　7,800円 3Dシューティング ☎03-3239-2770
9	ISRAELI AIR FORCE	エレクロニック・アーツ・スクウェア 8,800円　フライトシミュレーター ☎03-5436-6499
10	銀河英雄伝説 V grand アップグレードキット	ボーステック　5,000円 シミュレーション ☎03-5731-2341

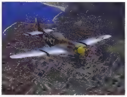
ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

新種のクリーチャーが追加され、マップも拡大した「ULTIMA ONLINE」の新バージョン。仮想世界がますます魅力的になったことに加え、国内に三つのサーバーが設置されたことがヒットの一因となっているようだ。

Combat Flight Simulator

レシプロ機を操縦するマイクロソフト初のコンバット系フライトシミュレーター。非公式ながら、「Flight Simulator 98」と互換性があり、機体、地形データをインポートできるのが特長。長期にわたってランクインしそうな注目タイトルだ。



SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

日本語化して発売された「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」。期待のLith TECHエンジンを採用した3Dシューティングだ。マルチプレイでは、MCA（ロボット）での対戦、兵士での対戦と、2種類の遊び方が用意されている。

■協力ショップ■
OVERTOP（☎03-3255-3443）、T ZONE神戸三宮店（☎078-331-2070）、パルテック町田店（☎0427-29-5651）、ビックパソコン館本店（☎03-5956-1111）
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

RANKING

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。日本では、日本語を新たにサポートした「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が1位に初登場。アメリカでは、先月トップの「DEER HUNTER」と入れ替わり、続編の「DEER HUNTERⅡ」が1位に登場した。

USA

OCTOBER 1998

1 DEER HUNTERⅡ

GT Interactive社
$20

2 NEED FOR SPEED Ⅲ: HOT PURSUIT

エレクトロニック・アーツ
$38

3 RAINBOW SIX

Red Storm Entertainment社
$41

4	STARCRAFT	Cendant Software社 $39
5	BARBIE NAIL DESIGNER	マテル $19
6	DIABLO	Cendant Software社 $26
7	DEER HUNTER	GT Interactive社 $15
8	LEGO ISLAND	Learning Company社 $26
9	CAESARⅢ	Cendant Software社 $41
10	MYST	Learning Company社 $19

資料提供：PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA 20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケッティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

DEER HUNTERⅡ

幅広いユーザー層に支持されて大ヒットとなった「DEERHUNTER」の続編。今回はペンシルバニア、ミシガン、ワシントンなどの広大な猟場を美しい3Dで表現している。狩猟には、ショットガン、クロスボウなど9種類の武器が使用できる。

NEED FOR SPEED Ⅲ:HOT PURSUIT

スピード違反車を取り締まる"ポリスチェイスモード"が復活した、人気レースシリーズの最新作。アメリカのエレクトロニック・アーツのホームページでは、CD-ROMに収録されていない新車種のデータがダウンロードできる。

World Charts Foundation

(11月16日〜22日)

1	STARCRAFT
2	MIGHT&MAGICⅥ~THE MANDATE OF HEAVEN~
3	UNREAL
4	FALLOUT 2
5	NEED FOR SPEEDⅢ:HOT PURSUIT
6	CAESARⅢ
7	QUAKEⅡ
8	TOTAL ANNIHILATION
9	Age of Empires
10	FALLOUT

資料提供 World Charts Foundation
(www.worldcharts.nl/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソ フ ト ウ ェ ア

リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期（予定）		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年12月25日	◉	WARGASM	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年12月25日	◉	V2000	ズー	アクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1998年12月25日	◉	THIEF: THE DARK PROJECT	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1998年12月25日	◉	パンツァーコマンダー 日本語版	メディアクエスト	3Dタンクシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年12月下旬	◉	DARK VENGEANCE	ソースネクスト	3Dアクション	オープン	03-3551-5900	Win 95・98/NT4.0
1999年1月22日	◉	GANGSTERS	アイドス・インタラクティブ	リアルタイムシミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年1月22日	◉	ミスティック・ウィーヴァ ザ ダークロード イン ザ ナイトメア	シーズウェア	シミュレーションRPG	6,800円	048-830-0036	Win 95・98
1999年1月22日	◉	ミスティック・ウィーヴァ ザ セイント バージン イン ザ ホーリーブライト	シーズウェア	シミュレーションRPG	6,800円	048-830-0036	Win 95・98
1999年1月23日	◉	JAZZ JACKRABBIT2	P&A	2Dアクション	5,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年1月27日		ディアハンター	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月27日		プロバスフィッシング	ズー	釣り	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月27日		スポーティングクレイ	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月29日		信長の野望 烈風伝	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年1月29日		シーザーIII ～古代ローマ建国シミュレーション～ 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年1月29日	◉	デストラップ ダンジョン 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年1月末	◉	BALDUR'S GATE（英語版）	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	0473-80-6441	Win 95・98
1999年1月	◉	QUAKEII MISSION PACK: GROUND ZERO	アクティビジョン・ジャパン	アドオンパック	未定	03-5458-6561	Win 95・98
1999年1月	◉	カウンターブロー	スターフィッシュ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-3366-1552	Win 95・98
1999年2月5日	◉	GOLDEN TEE GOLF	P&A	ゴルフ	4,500円	042-525-9501	Win 95・98
1999年2月11日	◉	VIPER RACING	P&A	レース	5,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年2月12日		FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年2月19日	◉	POWERSLIDE	ツクダシナジー	レース	5,800円	03-5272-8955	Win 95・98
1999年2月初旬	◉	スワット2 完全日本語版	サイバーフロント	リアルタイムシミュレーション	9,800円	052-775-6549	Win 95・98
1999年2月上旬		カルマ	スターフィッシュ	ファンタジーRPG	7,800円	03-3366-1552	Win 95・98
1999年2月		トレスパッサー 日本語吹き替え版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年2月		バイオハザード2	カプコン	サバイバルホラー	未定	03-5820-2695	Win 95・98
1999年2月	◉	WORMS ARMAGEDDON（仮）	イマジニア	パズルゲーム	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年3月5日	◉	F-16 AGGRESSER	P&A	フライトシミュレーター	7,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年3月12日	◉	メックコマンダー 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年3月	◉	WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉	REVENANT	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月		シムシティ 3000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年3月	◉	レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年初頭	◉	STARCRAFT EXPANSION PACK: BROOD WAR	ソースネクスト	アドオンパック	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年初頭	◉	スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年初頭	◉	STARCRAFT（Mac版）	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年初頭	◉	WANTED! THE WESTERN PACK FOR QUAKEII	P&A	アドオンパック	4,200円	042-525-9501	Win 95・98
1999年春	◉	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	0473-80-6441	Win 95・98
1999年春	◉	DUNGEON KEEPER 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5467-1516	Win 95・98
1999年春	◉	ULTIMA: ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	HERETIC II	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	◉	FIGHTER SQUADRON	アクティビジョン・ジャパン	フライトシミュレーション	7,800円	033401-0453	Win 95・98
1999年春	◉	TOP GUN HORNET'S NEST	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春	◉	ルナティック ドーンIII	アートディンク	RPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1998年春		太閤立志伝III	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-6861	Win 95・98
1998年春		シエラ プロパイロット'99 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉	RALLY CHAMP（仮）	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジックIII（仮） 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春		電車でGO! for Windows	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春	◉	戦略プロ野球98年末版（仮）	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年夏	◉	HEAVY GEAR II	アクティビジョン・ジャパン	3Dロボットアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年夏	◉	DIABLO II	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
未定	◉	ゴーディアンノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未定	◉	セガラリー2	セガ・エンタープライゼス	レース	未定	0473-80-6441	Win 95・98

※ この情報は1998年12月1日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

048 DELTA FORCE
050 THE ELDER SCROLLS ADVENTURES REDGUARD (ネットワーク非対応タイトル)
051 ROBORUMBLE
052 WARGASM
053 VIGILANCE
054 POWERSLIDE
055 TEST DRIVE OFF-ROAD2
056 ENEMY INFESTATION
057 TRESPASSER (ネットワーク非対応タイトル)
058 CENTIPEDE
059 DETHKARZ
060 RED BARON 3D

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140、p.141を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

進路を決めるには、F10キーで表示されるGPSカラーマップが役立つ(画面左)。背後の状況をウインドウ表示できるが、振り返って目視した方がより確実だ

静寂な戦場に響く銃声
緊迫感みなぎる3Dシューティング

デルタフォース

「DELTA FORCE」は、今までの3Dシューティングとは一風変わっている。走り回って撃ちまくるよりも、ひたすら冷静沈着な行動を求められる戦場体験ゲームだ。サバイバルゲームが好きなプレイヤーは、きっとこの感覚を分かってもらえるだろう。

音を制する者だけが ゲームを制する

銃を構えて静かな戦場に入り、気配を頼りに米粒ほどの敵兵を探し、照準器で狙い撃つ。そんなテロリスト制圧部隊の戦場をモチーフとした「DELTA FORCE」を極めるには、「音」が非常に重要である。敵を探すために最も頼りになるのが、敵の発する銃声と怒号なのだ。自分の身を守るためにも、迫ってくる着弾音を聞き分けなければならない。

従って、ゲームプレイ中は絶えず耳を澄ませて、微かな音の情報を聞き取る必要がある。敵も同様で、大きな音を立ててしまうと、こちらの気配を察知して撃ってくる。速やかに狙撃ポイントへ移動し、敵を発見したら落ち着いて照準を合わせ、一撃で倒そう。MonsterSoundでスピーカーを4個つないでプレイしてみると、臨場感は格段に増した。シングルプレイの場合は、上官からの指示が無線で届くので、状況を把握するのも耳である。静寂の中で耳を澄ませば、心臓の音すら聞こえてきそうな緊張感が体験できるゲームだ。

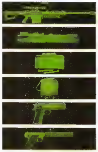
シングルプレイはミッションクリアタイプだ。インドネシアやウズベキスタンなど、テロが横行する地帯を掃討しながら進軍していく

状況に応じて 姿勢のモードを切り替えろ

プレイヤーの姿勢は、「立ち姿勢」「構え姿勢」「伏せ姿勢」と随時切り替えることができる。立ち姿勢での移動は、通常「駆け足」だが、Shiftキーを併用することで忍び足になり、自ら発する音を小さくできる。プレイ中はあまり違いが分からないが、F5キーで第三者視点に切り替えると、どの姿勢もなかなかサマになっている。

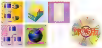
この移動方法の変化が、DELTA FORCEにおけるリアリズムを象徴している。視点やポーズを自由に変化させるだけでなく、敵からの視認性や移動の際に発生する音にも変化を与えている。例えば、立ったままの駆け足では素早く移動できるが、遠くから目立ちやすいという欠点がある。構えの姿勢では遮へい物を盾にして射撃できるが、移動速度が遅く狙われやすい。伏せ姿勢では音を立てないため、敵兵に気付かれずに背後から撃つといった戦術も可能である。そのような戦術がひきょうに思えるという人は、考え方が甘い。このゲームは戦争だと思って割り切らなければ、次に自分が背後から撃たれてしまうのである。

プレイ中に、射撃音が時折大きく聞こえる状況で、構えの姿勢で歩きながら後退したことがあった。しかし、途中で後退できなくなり、後ろを振り返ってみると、なんと木を挟んだ反対側に敵兵が背中を向けて射撃中だったのだ。まるで笑い話のようだが、このような場合はやられる前に撃ってしまおう。



武器はM4 Carbine、MP5 sub machine gun、M40A1 sniper rifleなど13種類あり、2、3種類を携行できる。手りゅう弾や爆弾もある

左から立ち姿勢、構え姿勢、伏せ姿勢となる。それぞれ状況に応じて使い分けたい



Information

開発元	NovaLogic社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	9,800円
OS	Windows 95/98/NT
CPU	MMX Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows 95/98対応のカード
HD容量	120MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95/98対応のカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	1999年1月23日

©1998 NovaLogic, Inc. All rights reserved

遠くに何かが動いたら、すかさずスコープで確認するのが基本だ。スコープモードでは、静止時のみスコープを表示する。移動時は表示されないので、視野が広くなって便利である

使いやすいスコープウインドウ 右クリックで狙い、左クリックで撃て！

カーソルキーでの移動は、上下が前進・後退、左右が平行移動だ。マウスで向きを変え、移動して撃つという動作は、3Dシューティングに慣れた人にはおなじみだが、移動はキーボードの右側にあるEDSFキーに割り当てた方がより扱いやすいだろう。

このゲームの最も特長的な操作としては、スコープウインドウが挙げられる。視野の中で、遠くで何かが動いたら、Sキーまたはマウスの右ボタンを押す。すると、画面右に丸いスコープウインドウが現れ、画面中央の照準付近が拡大されるので、わずかに動いていた「小さい何か」が敵兵として認識できる。そこで、慎重に狙って撃てば、200m以上も離れた敵が血しぶきを上げて倒れるのだ。照準はかなり正確で、そこは唯一リアリティの甘いゲームらしいところだが、遠くの敵に命中するのは面白い。気分は「ゴルゴ13」といった感じである。

マルチプレイは甘くない 非情な戦場がここにある

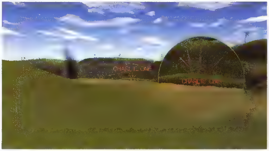
以上の操作をマスターすれば、ミッションクリア方式のシングルプレイは何とかこなすことができる（日本の製品版には、ミッションに関する詳しい解説を加えた日本語マニュアルが付属する）。敵がこちらを狙っていることは、流れ弾が跳ねる「ビューン」という音で分かるので、すぐに移動して伏せ、周囲を見渡して反撃する。同様に敵も遠距離射撃をしてくるので、敵の姿が見えたときは撃たれると思って間違いない。しかし、マルチプレイではまるで勝手が違う。相手がAIから人間に変わると、かなりシビアな戦いになるのだ。

今回はアメリカのテストサーバーに入って試してみたが、ジョインした瞬間、即座に撃ち殺された。あぜんとして、再びサーバーに入ると、確かに2人いると表示されているのに相手の姿は見えない。そして、とりあえず小屋に隠れようと走り出した瞬間に、また撃たれた。彼はどこからか、ずっと私を見ていたのだ。戦場は非情である。マルチプレイでは、シングルプレイにはない緊迫感が味わえる。それだけに敵を倒して生き残るうれしさも格別だろう。

マルチプレイでは、DEATHMATCH、COOPERATIVE（協力モード）、KING OF THE HILL（ホストが設定した地点の制圧）、CAPTURE THE FLAG（互いのチームの旗を奪って持ち帰る）など六つのモードから選べる。仲間を募ってプレイするにはCOOPERATIVEもいいが、真の勝者を決めるにはDEATHMATCHがいいだろう。DELTA FORCEのシビアな世界には、日ごろにぎやかにプレイする人も沈黙させるほど、スリリングな面白さがある。

（杉山淳一）

インターネットでのマルチプレイでは、IPアドレスを指定してサーチすれば、ゲームの一覧が表示される。自分がホストになるときは、マップや参加人数、ゲームモードの種類などを細かく設定できる



シングルプレイやマルチプレイのCooperativeでは、味方に照準を合わせると、赤い表示が出て警告してくれる。ただし、撃てば殺せる。これは、味方の銃線上をうろつくなという警告でもある

マルチプレイの緊迫感は、シングルプレイとは格段の差がある。敵を視認するよりでもなく、撃たれて死ぬ。ちなみに、アメリカとの接続でも、タイムラグはあまり感じられなかった

NovaWorld

http://www.novalogic.com/novaworld/

NovaLogic社製品のユーザーのために開かれたゲームサーバーがNovaWorldだ。現在サポートされているゲームは、DELTA FORCEのほか、「F-15 MULTIROLE FIGHTER」「MIG-29 FULCRUM」「COMANCH GOLD」「F-22 RAPTOR」のサーバーがあり、それぞれのサーバーでは50人規模の同時プレイが可能。接続料金は無料である。

DELTA FORCEでは、北ロシアに侵入した核テロリストを制圧するために、中央アジアから特殊部隊が侵攻するというオリジナルシナリオで、各サーバーでマルチプレイ（最大32人まで）を楽しめる。ゲームモードはDEATHMATCH、CAPTURE THE FLAG、TEAM DEATHMATCH、KING OF THE HILLに対応しており、ゲームを起動したらマルチプレイのメニューにあるConnection TypeでNovaWorldを選択すれば、このサーバーに接続できる。

なお、ホームページでは、各対応ゲームの詳しい商品説明とNovaWorldで可能なゲームモードが詳しく紹介されている。このほかにも、Yahoo! USAでキーワード「Delta Force」を検索すると、対戦サーバーのIPアドレスを公開しているページが見つかる。NovaLogic社のタイトルは通信対戦環境が整っているといえるだろう。

ジエルダースクロールズアドベンチャーズ

レッドガード

海賊の時代が舞台のアクションアドベンチャー

「THE ELDER SCROLLS ADVENTURES REDGUARD」は、剣で切ったり突いたりするアクションが随所に盛り込まれたアドベンチャーゲームだ。冒険の舞台となるのは、エキゾチックな海賊の時代。最近少なくなった時代設定だけに、異色のゲームと言えよう。

剣を片手に行方不明の姉を探せ

主人公Cyrusは、生まれ故郷Hammerfellでふとしたことからある男を刺し殺してしまったため、海賊の雇い兵に身を投じた男だ。ある日、旧友Tobiasから、Cyrusの姉Iszaraが3ヵ月前から行方不明になっているとの手紙を受け取った。Cyrusは、早速姉が住んでいたStros M'Kai島に向かう……。これがストーリーの導入部分だ。

ゲームは、いきなり船上でのチャンバラから始まる。従って、開始前にキー設定を把握しておかないと訳の分からないうちに死んでしまうのだ。さもなければ、船から海に転落してサメに食われて一巻の終わりだ。

もっとも、戦闘シーンの操作はそれほど難しくはなく、矢印キーで方向転換と移動、Ctrlキーで攻撃、Altキーで防御。これだけ覚えておけばよい。なお、自動防御というオプションをオンにしておけば、防御の必要もなくなるので、より簡単になる。

攻撃にはいくつかバリエーションがあり、攻撃キーを1回押せば剣を一度振る。2、3回素早く押せば、その回数だけ連続技で剣を振り回す。しかし、この技は剣を大振りするため、防御がおろそかになって反撃を食らう可能性もある。いちばん確実なのは、前進キーと攻撃キーを同時に押す「突き」だ。

「THE ELDER SCROLLS ADVENTURES REDGUARD」(以下、REDGUARD)では、随所に剣を抜いて海賊や魔物との立ち回りする場面があるが、戦闘はメインではない。大半はアドベンチャーとして進行していく。

アドベンチャーと言えども3Dの世界なので、Cyrusは段差を上がったり、山に登るなどして行きたいところにいける。そうして歩き回って出会った相手のそばに寄り、Ctrlキーを押せば会話が始まる。

会話は、すべてキーワードからの選択方式だが、REDGUARDのゲーム進行は一本道ではないので、会話の選択によってゲームが変わってくる。しかも、「TOMB RAIDER」シリーズばりの動きを要求されるトリッキーなアクション場面や、パズルの要素もからんでおり、やりがいのあるアドベンチャーだと言えよう。

なお、会話はすべて英語だが、字幕を出せる上、かなりゆっくりしゃべってくれるので、字幕を読む時間はじゅうぶんにある。内容的にも高校生程度の英語力があれば問題ないだろう。

独自の3Dエンジンでソフトウェア描画でも快適

REDGUARDでサポートしているAPIはGlideだけだ。Glide非対応のビデオカードのユーザーは、Bethesdaのオリジナルの3Dエンジン、XnGineで動作させることになる。

このエンジンは、以前同社の「TERMINATOR:SKYNET」という1人称3Dシューティングでも使われていたが、改良が加えられたようで、グラフィックはかなりきれいになった。もちろん、グラフィックの美しさという点では、Voodooファミリーに比べられるものではない。が、3Dアクセラレーターがなくても描画は速く、快適なフレーム数が出ているので、ゲームをする上でまったく支障はない。

なお、今回レビューに使用した1.0.1.0というバージョンでは、ある特定の環境では安定動作しないことがあるようだ。筆者の環境でもWindows 98と相性が悪いのか、それともほかに原因があるのか特定できなかったが、安定動作せず、頻繁にゲームをセーブする必要があった。公式サイトでもこの話題が持ち上がっており、本誌が発売されるころにはパッチが出ているだろう。

ともあれ、REDGUARDは、従来のアドベンチャーの枠を越えた新時代のゲームとなっているので、アドベンチャーファンにはお勧めだ。　　（吉田信彦）

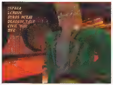
左上のロウソクが体力を示している。なにしろ武器は剣しか持ってないので、複数の敵と戦うときは囲まれないような位置取りをするのが鉄則

突きA

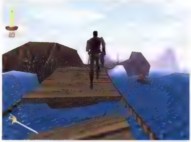
突きB

防御

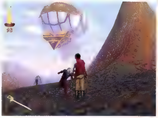
派手さこそ無いものの、剣での戦闘シーンは奥深い。例えば、「突き」には前進キーと同時に攻撃する通常の「突きA」と、半歩ほど前進したところで攻撃キーを押す「突きB」がある。Bは、Aに比べてより遠い間合いの相手にも届くが、すきが大きいという欠点がある。また、防御は鉄壁だが、正面の相手の攻撃しかかわせない。敵に勝つためには、相当細やかな動きが要求される



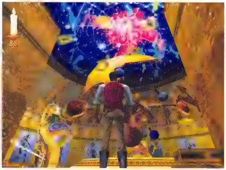
旧友Tobiasとの会話。左上に出ているキーワードで尋ねる内容を選ぶ。すべてを選ぶ必要はないし、相手に依頼されたことをすべて受ける必要もない。プレイヤー次第だ



3Dアクションではおなじみの落ちるつり橋。ジャンプに失敗すると海に落ちてサメや得体の知れない怪物に食われてしまう。のどかな島にもアクションシーンがちりばめられているのだ



天文台のような場所や空中に浮かぶ船など、島にはなぞが多く隠されている。ちなみに、船周辺にはGuardが大量にいて、不審人物の主人公が近づくと、いきなり全員が剣を抜いて切りつけてくる



このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：Media Technology社
販売元	：Bethesda Softworks社
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：SVGAビデオカード(Voodooファミリー推奨)
HD容量	：350MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：16ビットサウンドカード
対応API	：Glide
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

©1998 Media Technology Limited. All rights reserved

ROBO RUMBLE

地球防衛権を勝ち取れ 異色設定の3D戦略シミュレーション

ロボランブル

近年ち密さを売りとしたシミュレーションが多い中、簡単操作でプレイが楽しめるリアルタイム制の戦略シミュレーションとして「ROBORUMBLE」は異彩を放っている。多少大味ではあるが、操作やルールは簡単で、とっつきやすさは抜群だ。シミュレーション初心者でも気軽にトライできる作品と言える。

近未来に訪れる侵略の予感と2大兵器製造企業の熱い戦い

時は西暦2082年。人類は火星コロニー計画に失敗した。それでも宇宙進出を望む人々は、惑星の調査を続けていた。ある時、軍のパトロール機は意外なものをある惑星で発見する。それは、人類のテクノロジーを超えた巨大な砲塔だった。その向く先は地球。異星人が地球侵略を狙っていることは明らかだ。地球は今、来たるべき侵略戦争に備えねばならなくなったのである。

プレイヤーは、2大兵器企業Red Star RoboticsかTerrafluxのどちらかを選び、Roboと呼ばれる兵器の性能をライバル企業と競う。競争に勝った企業が国連と契約を行い、多大な報酬と地球を守る名誉を手にすることができるのだ。戦いの目的がありがちな侵略者の撃滅ではなく、独占契約を取るためのライバル企業同士の競争という、かなり異色の設定だ。いささか拍子抜けするが、戦いが面白くなるよう計算されたマップや、拮抗したユニットの能力を納得させる設定とも言える。ぐずぐずしている暇はない。地球最大の契約を取るため、ライバルをけ落とそう。

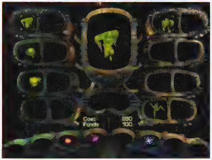
操作は極めて簡単だ。極端な話、マウスの左クリックとスペースキーしか使わない。ほかのキーは使わなくてゲームに支障はない。まず、スペースキーでRoboの設計画面を開く。設計といっても、「MECH COMMANDER」のように小難しい選択は必要ない。上半身(兵器)、下半身、Boosterの3パーツから一つずつ選択するだけだ。BoosterはRoboの移動力や攻撃力など各性能を向上させるオプションだ。各種Boosterは、投資して開発すると使えるようになる。また、マップ上には異星人の作ったBoosterが落ちており、これを取ることもできる。こちらは、取ったRoboにしか効果が無いが、その分強力だ。

移動と攻撃操作も、移動したい場所や攻撃したい敵をクリックするだけ。攻撃時には、Roboのエネルギーと弾装メーターがバーで表示される。弾装メーターはリロードの状態を示している。

操作は簡単だが、その分とにかく忙しい。生産が簡単なので、速攻を仕掛ければ勝てそうだが、敵陣営のRobo生産も恐ろしく速い。こちらが敵基地に到着するころには、向こうの防御体制が整っているような状態だ。

基地を破壊されると、Roboの生産が一切できなくなるので敗北となる。Roboは作るときに資金を消費するが、Roboが破壊されるとなぜかその分の資金が戻ってくる。これで、また新しいRoboを生産する。生産、進軍と防衛を同時進行で行うわけで、めまぐるしい。

しかし、難しい操作を徹底的に排した作りと、ヘックス制やターン制になじめないシミュレーション初心者プレイヤーにはもってこいのゲームだ。



ゲームが始まったら、まずスペースキーでこのRobo設計画面を呼び出そう。右側の下半身、左側の上半身から一つずつ選び、真ん中のRoboをクリックすればいい。Roboを強化したいなら、下部のBoosterから一つ選ぼう

高速出撃、砲火乱舞のマルチプレイ

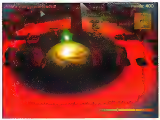
ROBORUMBLEでは、最大4人までのネットワークを介したマルチプレイを楽しむことができる。ホストに接続し、マップと資金、難易度を選択すればゲームはすぐに始められる。4人はRoboと基地の色で判別が容易に可能だ。

このゲームは、はっきり言ってマルチプレイの方が面白い。簡単な操作を追求したがために、戦略シミュレーションでは不可欠とも言える資金繰りや資源開発などの要素が取り払われている。また、一般によく見られるヘックスやターン移動も存在しないため、動きはアバウトだ。各パーツも装甲値と移動スピード、そしてコストの三つのパラメーターのみを持っているに過ぎない。そのため、このゲームにじっくりやり込むという楽しみを見出すのは難しい。かといってこれがつまらないというのではない。簡潔さがスピード感と戦闘の派手さを生み出しているのだ。やみくもにRoboを製造し、突進させて派手なビームやミサイルの乱舞する様を見るのは単純に愉快だ。マニアックすぎない操作感とシステムはプレイヤーの間口を広げている。

仲間とわいわい騒ぎながら矢継ぎばやにRoboを繰り出しばんばん集中砲火を浴びせて楽しむ、そんな豪快なプレイがいちばん似合うゲームだ。 (菅原有香)

上半身に何を搭載したかで、Roboの兵器は決まる。威力は低いが、リロード無しで打ち続けるChain GunやどこまでもPを追うHoming Missileのほか、数種類が選択できる

基地を攻撃されると、徐々にエネルギーが減っていく。色も、緑から赤い部分が増えていき、破壊される寸前には完全に赤くなる。



基地の状態はゲージ(右下)で示されているが、一定のダメージを受けるとエネルギーが暴走し、周囲の敵Roboを破壊する。このすきに攻め込んだり、Roboを増産して体勢を立て直そう

戦場の多くは、広い場所は少なく、敵陣と自陣とを結ぶいくつもの狭い道だ。Roboを2、3体配置すれば、敵の足を止めることができる。どの道を守り、どの道を通って攻めるかが重要な戦略となる

Information

開発元	: Metropolis Soft House社
販売元	: Interactive Magic社
価格	: $24.95(US)
OS	: Windows 95
CPU	: Pentium 133MHz以上 (MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	: 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	: 2MB以上のSVGAビデオカード (Voodooファミリー推奨)
HD容量	: 30MB以上(130MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	: Windowsに対応したカード
対応API	: Direct3D、Glide
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

©1998 Interactive Magic, Inc All rights reserved

戦車戦のエースと優秀な作戦指揮官 両者を兼務しなければ敵は倒せない

ウォーガズム

舞台は、すべての戦争がバーチャル空間で行われることになった近未来。プレイヤーは暴走した仮想軍隊を鎮圧すべく、戦車や歩兵からなる部隊を率いて出撃する。部隊の指揮官として味方を率いていく一方、部隊内の戦車やヘリ、歩兵を自ら操って戦うことになる。「WARGASM」は、3Dアクションとリアルタイム戦略シミュレーションが融合した出色の1本だ。

4種類の兵器を操って 暴走する仮想軍隊を鎮圧せよ

「WARGASM」は、アクション要素の強い3Dタイプのリアルタイム戦略シミュレーションだ。プレイヤーは、戦車、歩兵、兵員輸送車、ヘリの4種類からなる部隊を指揮することが任務となる。それと同時に、部隊中の一兵士となって、自ら兵器を操ることもできる。指揮官と一兵士、双方の視点を楽しめるぜいたくな内容だ。

2025年、国家間の戦争は現実世界ではなく、バーチャル空間を通して行われるようになった。ゲームの舞台は、その戦場となるワールドワイドウォーウェブ（以下、W.W.W.W.）と呼ばれる仮想空間だ。あるとき、クラッカーたちによって荒らされたためにW.W.W.W.は暴走してしまう。そのため、現実世界も経済危機や食糧難を受けるほどの大混乱となってしまうのだった。プレイヤーの使命は、すべての仮想軍隊を鎮圧し、混乱を終息させることだ。

ストーリーを追っていくのが、ゲームのメインモード「War Web」だ。限られた戦車や兵士で部隊を編成し、各地域の軍隊に挑むことになる。このモードは、はっきり言ってかなりの技量を必要とする。味方の指揮を執りながら、自分も戦車など主力兵器のエースとして戦わなければならないからだ。味方の損害を抑えつつ勝てるようになるには、相当やり込まなくてはならない。

ただし、ほかのモードにはない強烈な緊張感も味わえる。とにかく戦闘が激烈なのだ。銃弾が雨のように降り注いで自分の戦車の装甲で跳弾し、砲弾やロケット弾が至近距離で炸裂する。戦場にいる緊張感がたまらないゲームなのだ。

本作の素晴らしいところは、戦車、ヘリ、歩兵、装甲兵員輸送車両の4種類のシミュレーターがワンセットになっている点だ。操縦性もいい。例えば、主力となる戦車は視点も多数が用意されており、初心者でも扱いやすくなっている。また、兵士のシミュレーターというのも楽しい。隠密行動で敵に近寄り、密かに仕留める快感を、操縦性の良さゆえにストレス無く味わえるのだ。装甲兵員輸送車両も特に気になる点はない。しかし、残念なのがヘリである。自分で操縦する場合、照準が非常に合わせにくく、兵士や戦車などとの対地戦闘では逆に落とされやすいのだ。敵ヘリとの空対空戦闘にしか向かないのはちょっと残念である。

ヘリに搭乗したときの画面。上側の赤から緑の弧がアーマー（耐久力）を、下側の青の小さな弧がパワー（エンジン出力）を表す。また、円内に敵機をとらえると、武器の選択が正しければ、画面のようにロックオンの表示がでる。空対空はスティンガーを使用する

マルチプレイのお勧めは 歩兵同士のスナイパーアクション

マルチプレイは、最大8人までが一つの戦場に入り乱れることになる。TCP/IPを介した対戦（28.8kbpsモデムを使用、1対1）では、テレホーダイタイムでもかなり軽く、快適にプレイができた。ただ、チャットは日本語未対応で、使われている色も目立たない。フォントも小さめで、一瞬しか表示されないという問題はあった。

マルチプレイで最も楽しかったのは、戦車戦ではなく、歩兵同士の対人戦闘である。マップ上に林がある場合、両者がそこに入るとなかなか発見できなくなる。まさに、スナイパー同士による「動いたら負け」という状況が生み出され、戦車戦とはまた違った緊張感を感じられるのだ。歩兵は武器としてロケットランチャーや手榴弾、対戦車ライフル、マシンガンを装備するが、武器限定マッチなどのルールを設けてもよい。

ただ残念なのは、歩兵は銃剣やナイフなどを装備していないこと。装備していれば、ランボーごっこができるのだが。

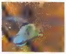
（日高 保）

戦車

装甲兵員輸送車両

歩兵

ヘリ



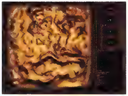
操る兵器は4種類。大まかな操縦方法は同じなので、覚えるのにそれほど時間はかからないだろう。難しいのは、これらを効果的に使い分けることだ

Information

開発元	：Digital Image Design社
販売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX6.0対応のカード(4MB以上)
HD容量	：300MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectX6.0対応のカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：12月25日

©1998 Infogrames United Kingdom Limited
Ocean is a registered trademark of Infogrames United Kingdom Limited
http://www.ocean.co.uk
©1998 Digital Image Design Limited
Designed and developed by Digital Image Design Limited
All rights reserved

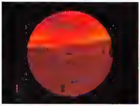
※日本語マニュアル付き（英語版）



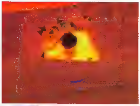
マップ画面。緑が味方を、赤が敵を示す。この画面で全体の戦略を立てよう。味方が複数存在する場合は、目的のユニットをクリックすることで、任意の味方の視点（操縦）に移ることができる

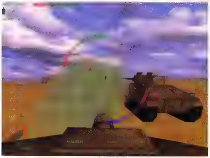
歩兵はすぐにやられてしまうため、地雷の設置やスナイパーなど隠密行動が中心となる。うまく忍び込んで背後から敵を撃て

照準器ビュー（通常）



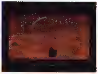
（望遠）



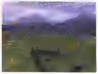


パイロットビュー

運転席からのビュー



後方追尾ビュー



全部で九つの視点が用意されている。ここに紹介したのは主に使う五つだ。照準器ビューで敵を狙撃し、運転席からのビューで地雷を発見するなど、各視点を使い分けよう

ヴィジランス

マウスで照準を自在に操れる新感覚3Dアクション

「VIGILANCE」(警戒)というこのゲームは、TOMB RAIDER系のアクションだが、マウスでさまざまな方向に照準を合わせることができる。武器を自在に操る機能が増えた分、難易度が少し高くなっている。まずはキャラクター操作を極めよう。

走りながらも銃口は敵を追い続けるユニークな操作を体感せよ

世紀末、世相はますます混乱を極め、テロリストは場所を選ばず出現するようになった。対テロリズムの観点では、世界のすべてが危険地帯だ。「VIGILANCE」は、猛威をふるうテロリズムに対処するために組織されたSION(Special Intelligence Operations Network)の戦士たちが主人公の3Dアクションだ。

見た目はTOMB RAIDER系のゲームだが、操作は今までに無いシステムを採用している。キーボードで移動し、マウスで銃を持つ右腕の操作をするのだ。だから、進行方向からずれた敵でも、マウスで狙いを定めて攻撃できる。慣れれば、わきから出てきた敵に数発撃ち込みつつ、通路を真っすぐに走り抜けるという華麗なアクションも可能なのだ。この自由な挙動を体験した時、プレイヤーは今までのアクションゲームにはなかったそう快な気分を味わえるだろう。

熱い戦いを望むならHEAT.NETに接続しよう

マルチプレイのゲームタイプはデスマッチだ。40種以上あるという武器の中で、やはりRocket Launcherが主力武器となる。

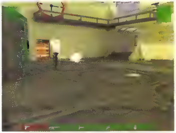
マップは、地下鉄の駅、海岸沿いの古城、ヘリポートなどを舞台にした、趣向を凝らした14種が用意されている。マップの出来にばらつきはあるが、身を潜める場所や逃げ場のない細長い通路などが、バランスよく配置されたマップもあり、スリルあるマルチプレイが楽しめた。ただ、広すぎるマップが全体的に多いので、少人数で対戦する場合はマップ選択に苦労するかもしれない。

インターネットでのオフィシャル対戦サーバーは、HEAT.NETである。初めにゲームをインストールする際に、HEAT.NET接続ソフトのインストーラーが起動する。参加は無料なので、必ずインストールしておこう。

HEAT.NETに最も多くのプレイヤーが集まる時間は、アメリカのプライムタイムに当たる日本時間のお昼ごろから夕方5時ごろまで。深夜に接続しても2、3のルームができていた。おそらく、アメリカのランチタイムプレイヤーたちだ。この時間帯の方が日本側の通信状況もよく、タイムラグもなく戦えるので、夜更かしバトルがお勧めだ。

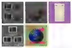
(杉山淳一)

画面左上はHealthゲージ。その下にあるのがArmorゲージだ



F12キーで、1人称視点も選べる。また、照準がプレイヤーキャラクターと重なるときは、キャラクター表示がオフになる

ゲームを起動して、"PLAY ON HEAT NET"を選択すると、HEAT.NETのホームページに接続する。画面右の"NEW USERS CLICK HERE"をクリックしてユーザー登録すれば、電子メールで登録完了の通知が来る。次は、このページの左上に、登録したユーザーIDとパスワードを入力し、すぐ下の表示を"Vigilance"にしておく。後は、"PLAY NOW"をクリックするだけで、Vigilanceのルームが表示されるはずだ

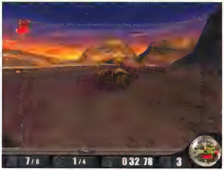


シングルプレイで選べるキャラクターは全部で8人。ちなみにこのキャラクターは香港出身のAmy Leongだ

マルチプレイでは27種類のキャラクターが選べる。体格に合わせて、移動速度やダメージの大きさに違いがある

Information	
開発元	SegaSoft社
販売元	Segasoft社
価格	$39.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows対応のビデオカード
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows対応のサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)

©1998 SegaSoft Networks,Inc.All rights reserved



スタート直後の壮絶なバトル。ここで上位につけられないと、勝利はおぼつかない

ドリフト対ドリフト 白熱のオフロードバトルを楽しめ

パワースライド

「POWERSLIDE」は、架空のオフロードマシンを操って荒野を疾走するレーシングゲームだ。7種類のマシンはどれも個性的な外観をしているが、ドライバーの顔はもっと個性的だ。中には、「ちょとこれは……」という容姿のもいるが、操るドライバーによって同じマシンでも性能が変わってくるという面白いシステムを採用している。

超スリッピーなコースで オフロードマシンの快感を味わえ

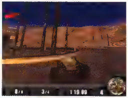
「POWERSLIDE」は、ゲーム自体はオーソドックスなオフロードレシングゲームだ。しかし、用意された10種類のコースは、オフロードでは珍しいオーバルコースから始まって、道幅の狭いテクニカルコース、道無き荒野とも言えるほど道幅が広いコースなど、どれも個性的で飽きを感じさせない。

これらのコースの路面状態は、どれもこれもテールを振りまくってしまうほどスリッピーだ。この路面こそが、オフロードマシンを操る楽しみを、心ゆくまで味わうために重要な要素となる。ドライビングモデルは、全コーナーでドリフトしっぱなしの走行を前提に設計されているといっても過言ではない。過重移動で前輪を路面に押し付けると簡単にテールを振り出してしまうし、アクセルオンのままハンドルを切ると車は横を向くのだが、アウトに向かって大きく膨らんでしまうといった風だ。この絶妙な間を調整しつつ、クリッピングポイント(アウトインアウト時に、コーナー内部に最も近づく点)に車を寄せるのは難しいが、その分攻略しがいがあるといえよう。

激軽マルチプレイのお勧めモード Fox and Houndsで熱くなれ

POWERSLIDEのマルチプレイは本当に軽い。33.6kbpsモデムでTCP/IPを使った対戦でもまったくワープやラグ(時間ずれ)が起こらなかった。素晴らしい接続性だ。

通常のレースモードでは、車体をぶつけ合いながら、パラレルドリフトを続けるといった、激しいドリフトバトルが展開される。実力が接近していると、クリッピングポイントにどれだけ寄れたかでしか差がつかない。まさにシビアなバトルが楽しめるのだ。ワープやラグなどに邪魔されない快適なバトルを展開できるというだけでもじゅうぶんすごいのだが、さらに、エンターテインメント性の高い対戦モードが搭載されている。



クリッピングポイントにぴったりとつけたところ。直進していればぶつかってしまうが、ドリフト走行中なのでこのまま並行に滑ってコーナーを抜けて行くのだ

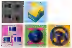
サバイバルゲームに興味のある諸君にはおなじみの、「Fox and Hounds(キツネと猟犬)」モードだ。鬼ごっこの逆……といえば分かりやすいだろうか、「Fox」となった1人のプレイヤーが、残り全員の「Hound」に追い掛け回される……という、いじめのようなルールだ。マルチプレイでこれをやると、病み付きになること間違い無しだ。

Foxのプレイヤーは、Houndのプレイヤーのマシンに接触されるとHoundになり、その瞬間からHoundのプレイヤーがFoxとして逃げ回る。逃げた時間は累積されていき、合計で一定時間を超えたら勝ちなのだが、スリッピーな路面状態のため、そう簡単には相手と接触することができない。

Foxはドライビングテクニックを駆使して疾走することで逃げるもよし、Houndの想像もしないような奇想天外な行動を取るのもよし。例えば、壁にぶち当てて突然停止し、そのまま逆走してもいい。1対1なら逃げるほうが簡単だが、3人、4人となるとがぜん面白さを増すことだろう。

このFox and Houndsモードは、筆者も「テストプレイ」と称して、長時間はまり込んでしまったことを付け加えておく。POWERSLIDEを購入したら、まずはFox and Houndsモードを試してほしい。逃げるテクニックを考えているうちに、通常のドライビングテクニックも向上してゆくのではないだろうか。 (Warren大尉)

「Fox and Hounds」でFoxを視界に捉えたところだ。対戦中は、このように相手の名前が車の上に表示されるため、いやがおうにも対抗心が沸き起こるはずだ



Information

開発元	GT Interactive社
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	ツクダシナジー株式会社 03-5272-8955
価格	5,800円
OS	Windows 95/98
CPU	MMX Pentium 166MHz以上
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectXに対応のカード(Voodooファミリー推奨)
HD容量	20MB以上(300MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectXに対応のカード(DirectSound3D、A3D、EAX対応のカード推奨)
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	未定
発売時期	1999年2月19日

©1998 Ratbag Pty Ltd. All Rights Reserved.

オーバルコースも用意されている。単純ゆえに、ちょっとしたミスを取り返すのに長い時間がかかってしまうコースだ

登場する車は7種類、キャラクターは全部で12人。そのどれもが個性的なデザイン・容姿をしている

車種:	Warthog	Big Heaver	Sabro	Orc
レーサー名:	Fran Tick	Boris	Hemp Girl	Yukio

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

テストドライブオフロード2

モーグルのような連続ジャンプでハチャメチャ大レース

「TEST DRIVE OFF-ROAD2」は、ハマーやジープに代表される、いかつい4輪駆動車でダートコースを突っ走るゲーム。ジャンプと体当たりでガンガン飛ばそう。アクセル踏みっぱなしはお約束。力ずくで勝利をもぎ取れ!

「Mojave」というコースを走行しているシーン。ご覧のようにこぶが三つも続くが、フルアクセルでジャンプし続けるのがいちばん速い。フォースフィードバックにも対応しているので、このようなコースはかなりの振動が返ってくる

走るより跳ねろ 3コブ先を考えろ

このゲームに必要なのは気合だ。テクニックを極めると速く走れるかもしれないが、アクセルはとにかく踏みっぱなしで突っ走る。それが「TEST DRIVE OFF-ROAD2」の作法である。細かいことを考えている間に、どんどんライバルに置いていかれる。何としても前に行くという気合だけで走るのが正解だ。

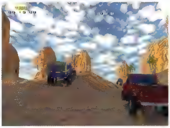
従って、キーボードで遊ぶのであれば、上矢印キー(アクセル)は押しっぱなし。ハンドルとペダルを持っているリッチゲーマーであれば、アクセルペダルには漬物石でも置くがいい。ブレーキは、踏みっぱなしでバックとなるので、障害物に突っ込んで脱出するときだけ使うと割り切ろう。何しろコースのほとんどはコブやかん木だらけで、舗装路はほんの少ししかない。ライン取りやアクセルワークに構っている暇はないのだ。

とはいうものの、やはり走り込んでみると、こつのようなものが分かってくる。

ただし、そのヒントは今までのレーシングゲームにはなかったものだ。次から次へとコブを乗り越え、連続ジャンプのリズムをつかむ。これからイメージされるのは、長野五輪で話題沸騰したモーグルだ。激しく上下左右しながら、どのコブをクリップしていくかを常に先読みするのである。気持ちとしては、シートに座ったドライバーではなく、「車輪を履いた里谷多英」というつもりで頑張ってもらいたい。もちろん、上村愛子でもいい(笑)。

マルチプレイであれば ぜひバトルレースでいきましょう

シングルプレイでは、コースと車両の組み合わせを選択できるSingle Raceと、レースで賞金を稼いで、より高価なクルマを買って転戦するWorld Tourがある。AIが操作するライバル車は、基本的にはどのドライバーも「とても良い子」で、ひたすら前へ前へと健気に走っている。



視点はF4キーで切り替える。これはドライバーズビュー。景色が激しく揺れ動いて、さすがに酔いそうになる

しかし、人間同士のマルチプレイでは、こうはいかない。互いに後方車を見ながら相手をけん制し、幅寄せして障害物に押しつけたり、軽く接触して相手のバランスを崩してみたりと、やりたい放題だ。意地悪なライバル車から離れるために速く走ろうとしても、途端にスピードが落ちるラフロードや、2台並んでやっと通れるボブスレーのようなコースもあり、なかなか思うようにいかない。すると、しだいに競争よりも体当たりで相手を妨害するバトルになってくる。クルマは何度横転しても、障害物に当たっても、壊れることなく走り続ける。しかし、ひとたび障害物に衝突すれば、バックして切り返し、レースに復帰するまでの時間がロスになるし、車体が横転しても再スタートに時間がかかる。

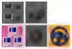
コブだらけの砂漠ではベストラインを特定しにくいので、どんなにリードしていても、ちょっと油断したすきに抜かれてしまう。このように、定番のテクニックが存在しないところが、レースを競技ではなくバトルにしているのだろう。そんなバトルレースを楽しむなら、お勧めのコースは「Morocco」だ。道のバリエーションも多く、かなりトリッキーなので、勢いよくジャンプしてライバル車にぶつけたり、少しラインを踏み外しただけでスピードがガクンと落ちてしまう。邪魔をしようとして失敗すると、とてつもないロスタイムとなって跳ね返ってくるのである。

右へ左へとリズムをつかんでクルマを自由に躍らせる。そこまでできるようになると、このゲームはとても面白くなるのだ。 (杉山淳一)

マルチプレイは2台での対戦なので、ちょっと寂しい。できればプレイヤーの名前も表示してもらいたかった。ちなみに、画面はお勧めのMoroccoで対戦している様子だ

シングルプレイのWorld Tourモードでは、最初に2万1,000ドルを持ってスタート。レースに勝つたびに得られる賞金で、さらに強いクルマに買い換えていく。最初に参加できるレースは、1レースごとの優勝賞金が1,000ドル。シリーズチャンピオンを獲得すると2万ドルになるので、順調に買い替えられる

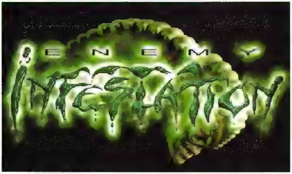
21台もの4輪駆動車があり、すべて自動車メーカーの協力で実在のクルマを登場させている。ちなみに、今回からハマーが登場。残念ながらダットサンやメガクルーザーは登場しない



Information

開発元	: Accolade社
販売元	: Accolade社
価格	: $39.99(US)
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	: 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	: DirectX6.0対応のカード (Voodooファミリーチップ推奨)
HD容量	: 200MB以上
CD-ROMドライブ	: 2倍速以上
サウンド	: DirectX6.0対応のカード
対応API	: Glide、Direct3D
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

©1998 Accolade, Inc All rights reserved.



エネミーインフェステーション

君は生き残れるか 閉鎖空間でのエイリアンとの死闘

閉鎖空間では、人は冷静に行動できなくなるという。おののき、慌てふためく状況を見事に表現したゲームが「ENEMY INFESTATION」だ。プレイヤーは、コロニーという閉ざされた世界で、エイリアンの脅威にさらされることになる。この戦いに君は生き残ることができるだろうか。

張り詰めた空気の中で うごめくエイリアンから身を守れ

現在、宇宙への進出計画が国家単位で行われている。これにヒントを得て、いずれできるだろう植民惑星を題材とした近未来SF小説・映画は多い。「ENEMY INFESTATION」は、植民惑星Redaviで研究をするColonist(コロニーの住人)と、宇宙から飛来した未知の生物(エイリアン)との戦いを題材にしたゲームである。

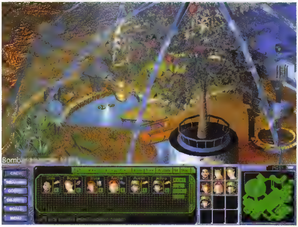
Colonistは、Military、Medical、Mechanicなど、体得しているスキルによって役割分担が決定されている。それぞれのスキルを適所で使用していき、エイリアンを撃退すると同時に身を守るのがシナリオの目的となる。ゲームでは、各キャラクターを守るために細心の注意が必要だ。例えば、Medicalは故障しているコンピューターを修理できるが、このMedicalが行動不能に陥っているとクリアできないシナリオもある。

そのため、エイリアンとの戦闘で力尽きたColonistは、すぐには死亡しない。昏睡状態、気絶など行動不能に陥るだけで、回復させれば再び動けるようになる。回復は、MedicalがHealのスキルを使う方法と、別のColonistがMedical Bedに運んで、そこで完治を待つ方法の二つがある。Medical Bedは、使用回数が限られたシナリオもあるので、よく考えてから使用した方がいい。Healによる方法は、使用制限はないが応急手当のみで完治はできない。この二つの回復方法をうまく使い分ける必要があるのだ。

エイリアンを撃退するための武器は15種類。火炎放射器やレーザー銃から、化学兵器としてヘアスプレー(!)までが武器として用意されている。これらの特徴的な武器を駆使していくのだが、エイリアンの種類によって使い分けが必要だ。火炎放射器を浴びるとダメージとなるエイリアンもいれば、分裂して増殖するエイリアンも存在する。ただやみくもに武器を乱射しては、エイリアンを撃退するどころか、逆に数が増えてしまってゲームオーバーにもなりかねない。ゲーム序盤では特に注意が必要だ。

Information	
開発元	Micro Forte社
販売元	Ripcord Games社
価格	$49.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	シングルプレイ時は Pentium 166MHz以上 マルチプレイ時は Pentium 200MHz以上 (MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	2MB以上のPCIビデオカード (4MB以上推奨)
HD容量	50MB以上
CD-ROMドライブ	6倍速以上(12倍速以上推奨)
サウンド	Windows 95に対応したカード
対応API	DirctDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)

©1998 Micro Forte Pty.Ltd. All rights reserved.



コロニーの中には、木が植えられ、川が流れる部屋もある。地球上と同じ環境を人工的に作り出して、Colonistたちの憩いの場としているようだ。美しいグラフィックが、おどろおどろしいゲームの中に映えることだろう

また、リアルタイム制を採用しているので、制限時間が設けられたシナリオもあり、緊迫したゲームが繰り広げられる。

限られた空間の緊張感と 敵を把握できない恐怖が襲う

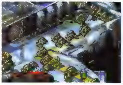
ゲームの舞台となるコロニーは、多数の小部屋で細かく区切られている。ゲーム開始直後は、自分がいる部屋以外は屋根に覆われており、様子を知ることはできない。つまり、足を踏み入れなくては、その部屋にエイリアンが潜んでいるかどうか、どんなアイテムがあるのかを知ることはできない。一度入った部屋でも、約10秒経過するとマップが更新されて、様子が分からなくなってしまう。また、エイリアンもあちこちに移動を繰り返すので、前に安全だった部屋でも、次は大軍が待ち受けていることもありえるのだ。ドアをロックできるTechnicianを使って安全なエリアを作っていくこともできるが、クリアには未知の部屋に飛び込むことが必要となる。限られた空間で戦う緊張感を常に味わえる。

4人までをサポートしたマルチプレイは、シングルプレイでのシナリオに加え、マルチプレイ用に用意されたシナリオも選択することができる。人類VSエイリアンというゲームの特性上、対戦プレイはできず、力を合わせてマップをクリアしていく協力プレイのみとなる。Colonistは非常に弱いので、1人歩きは非常に危険だ。このため、全員が固まって移動した方がよい。マルチプレイにしかない要素が非常に少なく、基本的にシングルプレイの操作を複数のプレイヤーが行うことになる。マルチプレイよりもシングルプレイに重点を置いたゲームといわざるをえないだろう。

シングルプレイのシナリオは完成度が高く、パズル的な要素も含んでいたりと、プレイヤーを飽きさせない。アクションゲームはちょっと、というプレイヤーにもぜひプレイしてもらいたい1本だ。

(中島 渉)

ここは、コロニーの中のゲームセンター。ここで力尽きているColonistを救出するのが、このシナリオの目的となる



エイリアンのふ化直前の卵らしきものが大量にある。ここからエイリアンは成長していくが、この状態の時に始末するのが得策だ。また、右上方には幼生のエサとして拘束されているColonistもいる。なんともおぞましい限りだ

エイリアンに占拠されてしまった部屋は、このようにグロテスクな物質で覆われてしまう。エイリアンが多いときは、ためらわずに火炎放射器を使用するのがよいだろう

目前に現われる恐竜に感動 ジャングルで繰り広げる3Dアクション

トレスパッサー

3DNow!に完全ネイティブ対応した初のゲームがついにリリースされた。精巧な3Dグラフィックで描画された密林と、AIが制御する見事な恐竜の動きが、プレイヤーの恐怖感をあおる。ヒロイン「アン」は、恐怖の島から無事に生還できるのか。

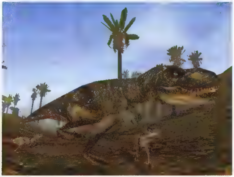
襲いかかる肉食恐竜を撃て！

「TRESPASSER」は、映画『ロスト・ワールド』をモチーフにした3Dアクションアドベンチャーである。ヒロインであるアンが漂着したのは、壊滅したジュラシックパークに恐竜を供給するための島、サイトB。ここは、いわば恐竜たちのふ化施設だ。プレイヤーはヒロインとなり、どう猛な恐竜が生息するこの島から、無事に脱出するのが目的である。

島に流されてきたばかりのプレイヤーは、何も武器を携帯していない。恐竜を倒すための銃は、かつてこの島にいた人間が置いていったものを見つけるしかないのである。また、周囲に落ちている木片で殴る、もしくはひたすら逃げるなど、臨機応変に対応しなければならない。

恐竜は非常にうまく描写されている。ポリゴンの表面に張られたテクスチャーは皮膚感をよく表わしており、口を開けて襲ってくる表情にも迫力がある。ブラキオザウルスに代表される草食恐竜は人間を襲わないので、わざわざ銃で撃つ必要はない。戦わなければならないのは、あくまでも肉食恐竜だ。中でも巨大なTYRANNOSAURUSは最も恐ろしく、銃で数発攻撃してもまったくたじろぐことがない。

島に漂流したアンが最初に出会う恐竜は、2頭のブラキオザウルス。密林をかき分けて彼らと対面するシーンは、まるで映画のワンシーンのようだ



体長12mもあるTYRANNOSAURUSは、どう猛で足も速い。映画と同様、ゲームの中でも最も恐ろしい恐竜だ

水面の波紋まで描画する 精巧なグラフィックは必見

TRESPASSERは、「現実の物理学に基づいた描写」を目指したということである。実際、軽い木箱を地面に落とすとわずかにバウンドするといった描写を見ることができる。

その反面、ヒロインのアクションパターンは、正直なところ物足りない。走る、ジャンプする、しゃがむといった基本アクションは用意されているが、せめて「よじ登る」くらいのアクションはほしかった。「TOMB RAIDER」のララのような動きと操作性を期待していたが、その点では拍子抜けした。

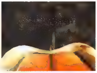
ジャンプしても登れない場所には、周囲に転がっている木箱を積み重ねて足場を作らなくてはならない。これが、このゲームでいうパズル要素の一つなのだが、「木箱をつかんで適当な位置に置き、その上にジャンプして乗る」という一連の操作は、決して簡単ではない。慣れないうちは、この作業にかなりの時間がかかってしまう。この「木箱積み重ね」パズルはゲーム中のいろんなシーンで登場するが、大して面白くもない単調な作業なので、いささかうんざりさせられた。ストーリー性にも、ゲームのコンセプトにも、中途半端なところがある。

さて、このTRESPASSERは、3DNow!に完全ネイティブ対応した初めてのゲームである。3DNow!対応ソフトはすでに何本かリリースされているが、いずれもソフトの一部が3DNow!に対応しているだけであった。AMDが開発した3DNow!は、主に3Dグラフィックの描画性能を高速化するための命令セットで、今のところAMD K6-2、IDT WinChip2などに採用されている。さらに、3DNow！に完全対応したソフトであれば、従来ビデオカードに頼っていた3Dグラフィック処理の一部をCPUだけで処理できる。今回はK6-2 300MHz搭載機にPermedia2という一世代前のビデオカードを挿してプレイしてみたが、水面の半透明処理、水中に物を投げ込んだときの立体的な波紋の広がりなど、なかなかリアルな描画を見せてくれた。

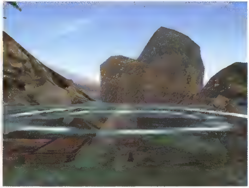
TRESPASSERは、3DNow!の持つパフォーマンスと今後の可能性を見る上で、重要な意味を持つゲームだ。しかし、アクション面での物足りなさやコンセプトの詰めの甘さなどが、ゲームの面白さを半減させているのが残念である。

（角田一美）

壊れたモノレールの線路に登るため、木箱を積み重ねて足場を作る必要がある。手に持てる重さの木箱しか移動することはできない



真下を見下ろすとアン自身の胸の谷間が見える。胸に入ったハートの刺青はライフゲージになっており、傷を負うとハートが赤く染まっていく



水面の美しい描写はご覧のとおり。深度を計算して波を生成しており、波の動きもレンダリングされている。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	DreamWorks Interactive社
販売元	エレクトロニック・アーツ
価格	$39.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上（AMD K-6あるいはPentium II 266MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows対応のビデオカード
HD容量	120MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(日本語吹き替え版がエレクトロニック・アーツ・スクウェアより1999年2月発売)

©1998 DreamWorks Interactive L. L. C. All rights reserved

操作に慣れたら、アドベンチャーモードで本格的にCENTIPEDEの世界にはまろう。右下はレーダーで、敵の位置やアイテムを表示する。左下は自機のステータスを示す

お勧めの視点は、敵の大きさを体感できるコクピットビューだ。突然出現するクモや、新キャラクターのハエにはくれぐれもご注意を。ハエの爆弾は強力だぞ

虫とキノコを打ちまくれ
単純明快なシューティング

センチピード

ファンタジックな景色の中で、いやらしい虫たちを撃ちまくる「CENTIPEDE」は、ややこしいストーリーも難しいシステムも無い、シンプルなシューティングだ。ちょっと暇つぶし……のつもりで始めると、妙にハマるのだ。

だれでも遊べるシンプルな「撃ちゲー」

「CENTIPEDE」は、とてもシンプルなシューティングだ。ファンタジックな箱庭状のマップで、ムカデやクモ、ノミなどを撃ちまくる。また、マップ上には無数のキノコが生えており、ゲームに変化を与えている。キノコは主に障害物としてプレイヤーや敵の動きを遮るが、たまにパワーアップアイテムを出す光るキノコになって、プレイヤーを助けたりする。

基本的には、キノコも虫も撃ちまくればいい。その単純さは、かつて大ブームを起こしたインベーダーゲームのように、だれにも親しみやすく、そして後を引く仕掛けである。そんなことを感じていたら、実はこのゲーム、1980年代にアメリカで流行したアーケードゲームのリメイク版らしいと知って納得した。

シングルプレイにはアーケード、アドベンチャーと二つのモードがある。このうち、アーケードモードを遊んでみれば、まさしくこれはインベーダースタイルのシューティングだと分かる。斜め上からの見下ろし画面で、遠くからやってくるムカデを下から撃つ。ムカデを攻撃すると、体が分裂して襲いかかってくる。前方からジャンプを繰り返しつつ飛んでくるノミや、突然プレイヤーのそばに出現するクモがゲームにアクセントを添える。

その古典的なゲームが3Dになり、敵を撃ちながら冒険するアドベンチャー要素が加えられた。小人を救ったり小人の家を守るというミッションも加わり、面クリアのときに救った小人の数などがボーナスとしてポイントが加算される。

旧作では、画面の下4分の1にプレイヤーキャラの動ける範囲が制限されていたが、これも新しくなった。今回は自由自在にマップを動き回ることができ、クリアすると次のマップへ移動するための橋ができる。

視点は4種類を切り替えられる。初期設定は上空から自機を見る2Dモードで、旧作からのつながりを意識したものだ。お勧めの視点はコクピットビューだ。キノコがウニョウニョ生えている不思議な世界がぐんと身近に感じられる。ただし、このモードだと背後の敵はレーダーでしか察知できないので難易度が上がる。レーダーは、敵の位置のほかに、アイテムを隠し持っている光るキノコも表示するので、いつも視野の中に入るようにしたい。視野を広く取ることはシューティングの基本でもある。

マルチプレイはツインビー式 敵を倒しながら仲間とバトル

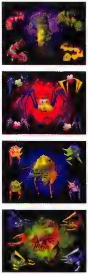
マルチプレイは2人までの協力戦闘となっている。互いに撃ち合ってもダメージは与えられず、協力しながらアドベンチャーをクリアしていくのだ。しかし、「ツインビー」などと同様、相手を敵に押し出せば、2人の間でもサバイバルが始まる。というより、始めは仲良く戦っていても、お互いがぶつからずに済むことは少ないので、自然にけんかが始まってしまうのだ。

その理由はキノコと敵の性格による。キノコはあまり生えすぎると障害となって動きにくいが、少ないと光るキノコの出現率が減る。敵の特徴もほとんどキノコに関連しており、ムカデは倒すとキノコを生やし、クモはキノコを消しつつ移動する。これをプレイヤーたちがどう捉えるか。

「とにかく敵は倒してしまえ」と思う人と、「クモはじゃまなキノコを消すから生かしておこう」と思う人もいるだろう。2人の戦い方が違えば、相棒が倒してくれると思っていたクモに接近されて慌ててしまう。そんなささいなことから勘違いが始まり、いつしか相手を虫に押し出すような嫌がらせの応酬となる。君が対戦好きなら、ゲームが白熱するのは絶対こっちのやり方だ。

絵もかわいいし、だれでもすぐに遊べる上、1台のパソコンで2人プレイもできる。ぜひ恋人同士や夫婦、親友を誘って遊んでみよう……なんて、結果が想像できるだけに、罪作りな呼びかけをしてみちゃったりして（笑）。 （杉山淳一）

2人プレイモードで仲良く遊んでいても、いつのまにかけんかになってしまうから面白い。子供でも遊べるゲームだが、ネットワークでの接続はIPの入力を求められたりして、初心者には難しいかも



メインの敵キャラとなるのは、この4種類の虫たちだ。プレイヤーが触れると死んでしまう毒キノコを作り出すサソリや、キノコを生やしながら移動するノミなど、それぞれいやらしい特徴を持っている

Information	
開発元	：Leaping Lizard Software社
販売元	：Hasbro Interactive社
価格	：$39.99（US）
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：SVGA ビデオメモリ1MB以上
HD容量	：60MB以上（120MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX5に対応のカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1998 Hasbro Interactive,Inc. All Rights Reserved.

スピードで勝つか、武装で勝つか 戦うレーシングゲーム登場

デスカーズ

未来都市を思わせるステージで、未来的なマシンを操るレーシングゲームが「DETHKARZ」だ。DEATHではなくDETH、CARSではなくKARZと、ハッカーが好んで使う表記をしているあたり、ちょっとサイバーな雰囲気が漂う。車のデザインからコースまでが、未来的なものに統一されており、気分を盛り上げてくれる。

Nitro全開！ すさまじい加速で一気に逆転せよ

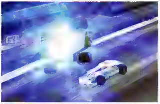
アイテムを駆使して ゴール目指して戦い抜け

扱える車種は4種類、コースは個性的な12種類。しかし、ただ走るだけのレースゲームではない。それぞれの車種に「Shield」「Weapon」といったパラメータが設定されている。そう、この「DETHKARZ」は武装カーレースゲームなのだ。名前の由来はだてじゃない。

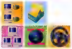
DETHKARZで勝つためには、ドライビングテクニックも必要だが、攻撃を当てたり、回避するテクニックも問われてくる。

武装は、標準装備としてLaserかCanonを選べるが、走行中に登場するさまざまなアイテムを取得することで、強力な武装を持つことができる。アイテムは、色によって性能がまったく異なっており、うまく使いこなさなければ勝利は難しい。誘導弾、非誘導弾は当たり前。中には、自車のShieldを回復するアイテムや、後方に機雷をまき散らすもの、自車が透明になるものもある。

中でも、勝負に大きな影響を与えてくるのがNitroと呼ばれる超加速用アイテムだ。アイテムの出現個所は決まっているので、周回ごとにきっちりとNitroを確保して行くことがタイムアップのかぎとなる。だが、Nitroの加速と最高速は、制御しきれないこともしばしばだ。スピードが乗った状態での大クラッシュはタイムロスだけではなくダメージをも背負い込むこととなる。このあたりの駆け引きが楽しい。

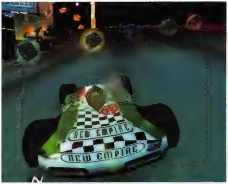


敵の弾をよけきれず、ついに破壊されてしまった。こうなってしまったら、たとえ1位を走っていてもリタイアだ



Information	
開発元	：Beam International社
販売元	：株式会社アイジーエス
問い合わせ先	：株式会社アイジーエス 0120-26-0170
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上（3Dアクセラレーター使用時はPentium 166MHz以上、Pentium II 266MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectXに対応のカード（Voodooファミリー推奨）
HD容量	：50MB以上（150MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：6倍速以上
サウンド	：DirectXに対応のカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中

©1998 Beam International.
Dethkarz is a trademark of Beam International.
Melbourne House is a registered trademark of Beam International. ALL RIGHTS RESERVED.

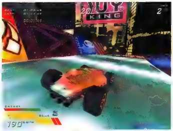


アイテムはどれも同じ形だが、色によって効果が違う。左からQuick Fix（回復）、Torepod（ミサイル）、Sheild、Stealth Car、Antimatter Shield（触れた敵車にダメージ）だ。このほかに5種類ある

武装に頼っていてはクリアはできない 高速マシンを意のままに操れ

アイテムばかり強調してしまったが、それだけで勝てるほど軟弱なゲームではないのがDETHKARZの良いところだ。本誌1月号別冊付録で紹介したようなテクニックを活用していかなければ、勝利はおぼつかない。

というのも、ゲームをより楽しくさせるために、スピンやパワースライドなどの制御が難しい要素を極力省き、それでいてテクニックを要求するドライビングモデルに仕上がっているからだ。急なコーナーでは加重移動で後輪のトラクションを十分に抜いてやらないと、フロントがきちんとインを向いてくれないなどのドライビングの基礎部分はしっかりと押さえており、好感が持てる。



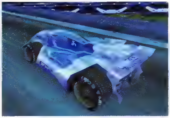
Pit Laneを走ることで、Energyの回復を行う。懐かしの「F-ZERO」方式だ

マルチプレイでは、ドライビングテクニックと武装による猛烈な攻防が展開されるのを期待していた。しかし、TCP/IPを介した対戦では、3秒に1回フリーズしてデータの転送を待っているといった状態で、まともなゲームを展開することは難しかった（33.6kbpsのモデムを使用し、テレホーダイタイムに行った）。マルチプレイには対応しているものの、LAN環境や専用線同士の環境向けといえるだろう。

少しグラフィックのことを述べておこう。掲載したスクリーンショットでは、サイズが小さいため分かりにくいかもしれないが、グラフィックは本当にきれいだ。実車を再現したゲームであれば「より本物らしい」ことが必要となり、現実の美しさの枠を超えられない。しかし、その枷の無いこのゲームは、光源処理を中心に相当手を入れている。半透明の爆発、煙、アイテム、そして車体のテカリ。驚くほどきれいなグラフィックなのに、Celeron 448MHz＋Voodoo2でゲームの重さが気になる場面が「まったく」なかったのは特筆すべき点である。

この冬、スピードの虜になるか、破壊の虜になるかは君たち次第だ。（Warren大尉）

車体はてかてかと光って美しい。かなり凝った光源処理が使われている



Blitzwergen Eins-Forge

Astor Series1-Redoutable

Hyperon Alpha model-Arrow

anassi 1000-Bullet

マシンは4種類のモデルから選択可能だ。また、3段階のクラスが用意されており、レースに勝利することにより強い武装、スペックで走れるようになる

古めのグラフィックだが
Dynamix社の本領を発揮した
本物のフライトシム

レッドバロン3D

古くからフライトシミュレーターをたしなんでいる人で、Dynamix社の「RED BARON」を知らない人はいないだろう。リアルさを追求することでゲーム性を犠牲にすることなく、また、ゲーム性を追求することでリアルさを損なうことなく、絶妙なバランスを保っていた名作。その続編「RED BARON 3D」が発売された。

グラフィックだけにこだわらない 本当に面白いフライトシミュレーター

「RED BARON 3D」は、内容的には「RED BARON II」の改良版と言え、大きな変更点はグラフィックを強化したことである。確かに、高解像度で3Dアクセラレーターを使用した際のグラフィックは、RED BARON IIと比べると飛躍的に美しくなっている。しかし、最新のフライトシミュレーター（以下、FS）として評価するならば、グラフィックのレベルは少々低いと言わざるをえない。

だが、“FSはグラフィックだけで評価すべきジャンルではない”と、私は考えている。グラフィックを現実に近づけることは、確かにシミュレーションの1要素だ。しかし、きれいなグラフィックだけでは、決して楽しめる作品にならないことは、過去いくつものFSによって実証されている。逆に、グラフィックが時代の最先端に追いついていなくとも、面白いFSは存在する。また、そういった作品は、グラフィック以外の部分の作り込みが絶妙なものが多い。これがまさに、RED BARON 3Dに対する評価である。

カラフルなオリジナル塗装機を作ることができる。カラーパターンは、BMPファイルで追加する

シングル・マルチ共に最高の出来 往年の名作、ここに復活

最高のグラフィックとは言わないまでも、第1次世界大戦当時のヨーロッパをよく再現している。さらに目新しい点として、季節の概念を導入しており、冬になると雪が積もり、秋には紅葉するという凝りようだ。

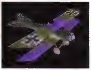
だが、特筆すべきはマルチプレイである。33.6kbpsモデムでも非常に軽く、また接続が簡単である。面倒な対戦用ソフトやチャットによるコミュニケーションなどは必要ない。飛びたいと思ったその時に、インターネットに接続し、スタートメニューから“Red Baron 3D Multiplayer”を起動して、Connectボタンを押せばいい。自動的に世界中にある専用サーバーの一覧が表示され、後は入りたいサーバーを選んで大空へ飛び立つだけだ。この手軽さは素晴らしく、「ULTIMA ONLINE」のような感覚で、手軽に「今日もちょっくら飛びますか」とジョイスティックを握れるのである。手軽であるということもそうだが、常時多数のサーバーが利用可能なので、いつ行っても対戦相手が見つかるという魅力も大きい。チャットで相手探しをするのが面倒な人には特にお勧めだ。

そのほか、このFSの特長として、使える機種の多さが挙げられる。その数はなんと22機。AIとして登場する機体は40機を超える。第1次世界大戦で活躍したメジャーな戦闘機のほとんどを操縦することができるといっても過言ではない。Sopwith Camelなどの有名戦闘機はもちろん、Gotha爆撃機などのマイナー機もしっかりと再現されており飽きさせない。

最後になったが、前作で好評だった自機を自由に塗装する機能はちゃんと継承されている。タイトル名にもなっている“RED BARON”こと、リヒトフォーヘンが、真っ赤なFokker Dr Iに乗っていたことから分かるように、当時のエースパイロットはこぞって独特のペイントを施して、大空で自己主張をしていたのだ。Campaignでは、エースの称号と独自塗装の機体で、自己満足に浸れること間違いなしだ。

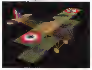
（Warren大尉）

Albatros D.Va

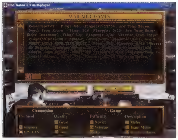


Fokker E.III

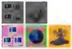
Spad XIII



Sopwith Camel



マルチプレイ接続画面。このようにいくつものサーバーがリストアップされ、すぐにつないでゲームを始めることができる

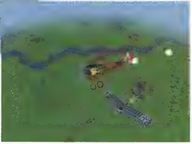


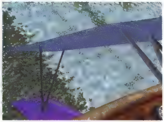
Information

開発元	：Dynamix社
販売元	：Sierra On-Line社
価格	：$39.99（US）
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：SVGAグラフィックカード
HD容量	：135MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：Windows対応のサウンドカード
対応API	：Glide
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1998 Sierra On-Line,Inc

シングルプレイでは、Single MissionとCampaignが選択できる。冬の景色と春の景色。決してグラフィックのレベルで勝負はしていないが、細部の凝り方がゲームを盛り上げる





PadLock Viewも装備されている。使い勝手はいい方だ

特集1

年末年始に遊びたい パソコンゲーム 高密度攻略

今月の特集では、独特のスリルが味わえる3Dアクション「THIEF : THE DARK PROJECT」、人気ゲームの続編「RAILROAD TYCOON II」と「ミスII：ソウルブライター」、そして1998年最強の大作RPG「BALDUR'S GATE」の4本を厳選して攻略している。これを読んで、年末年始の休みにパソコンゲームをじっくり楽しんでほしい

超一流の盗みのテクニックを
こっそり伝授 062

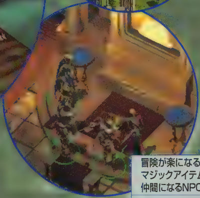
THIEF : THE DARK PROJECT

文／M-husky

列車、駅、施設のデータを満載
鉄道王になる最短の方法を教えます 068

RAILROAD TYCOON II

文／西尾ゆき



前作から増えた新ユニット、新機能を完全網羅
マルチプレイでの実践テクニックも重点解説 076

ミスII：ソウルブライター

文／Habingo

冒険が楽になる
マジックアイテムデータと
仲間になるNPCのデータを掲載 082

BALDUR'S GATE

文／菅原有香

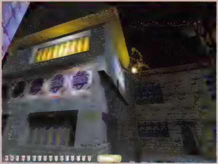
やみからやみへ移動してお宝を頂戴する 新感覚の3Dアクションアドベンチャーゲーム

THIEF THE DARK PROJECT

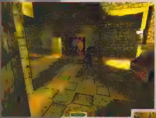
「QUAKE」に代表される3Dシューティングの画面を採用していながら、極力、戦うことを回避し、目的を遂行するアクションゲーム。力押しに頼らない、繊細な盗みのテクニックが楽しめる「THIEF：THE DARK PROJECT」の魅力を紹介しよう。

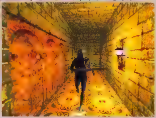
主人公の唯一の武器は洗練された忍びの技だ

グラフィックの美しさで定評があるLooking Glass Studios社（以下、LGS社）。その最新作がこの「THIEF：THE DARK PROJECT」（以下、THIEF）だ。プレイヤーは凄腕の盗賊ガレットになり、だれにも見つかることなく宝を奪い出すことになる。屈強な戦士ではなく、ひ弱な盗賊でしかないガレットにとって、敵との戦闘は最も避けなくてはならないことだ。実際に衛兵と戦ってみると、1対1でも倒すのに一苦労する。ましてや、複数の相手と同時に戦ったら、まず勝ち目はない。しかし、ガレットには敵をあざむき、危険を回避する忍びの能力がある。油断している敵なら、1本の弓矢で倒すことができるのだ。QUAKE系3Dシューティングのような派手さはないが、やみからやみへと音を立てずに移動して、気づかれる前に敵を暗殺していくTHIEFの緊張感は、今まで味わったことのないものだといえる。



LGS社が誇るグラフィックエンジン「Dark」で再現された中世の街並み。街燈に集まる光も美しく再現されている。この街を皮切りにガレットの物語は始まる





[illegible]に潜んでいれば、[illegible]り近くにいても発見されることはないが、明るいところに出てしまうと、すぐに見つかってしまう

敵のAIも良くできている。今までのゲームでは、敵はこちらとの距離で反応するものがほとんどだった。しかし、THIEFでは、ガレットが暗やみの中に潜んでいる限り、敵に発見されることはない。敵に発見された場合も、猛然と襲い掛かってくる場合もあれば、仲間を呼びに逃げたりと、さまざまな行動を取る。プレイヤーは、その場その場に合った行動を瞬時に考える必要があるのだ。

このように、盗賊のリアリティを極限まで追求したTHIEF。続々とリリースされる3Dシューティングゲームに食傷気味な人にもぜひプレイしてほしい。きっと新たな楽しさを感じることができるはずだ。

※ネットワーク対戦には非対応

Information

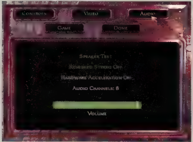
開発元	Looking Glass Studios社
発売元	アイドス・インタラクティブ
販売元	ツクダシナジー
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上（3Dアクセラレーター使用時） Pentium 200MHz以上（3Dアクセラレーター未使用時）
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 6.0 完全互換（Direct3D）、3Dアクセラレーター対応
HD容量	42MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 6.0完全互換、A3D対応
発売時期	1月22日（一部店舗では12月25日より先行発売）

Thief:The Dark Project and Looking Glass Logo are trademarks of Looking Glass Studios
©1997-1998 Looking Glass Studios.
©1998 Eidos. All Rights Reserved.

A3D対応サウンドカードで敵の息遣いまで感じ取れ

THIEFをプレイする上で、サウンドは光とともに非常に重要な要素の一つとなる。硬い石畳の上を走っているときは「カツンカツン」と硬質の大きな音が、逆に柔らかいじゅうたんの上を歩いているときはほとんど音を立てずに移動できる。もちろん、敵に関しても同様で、敵の話し声を盗み聞きしたり、巡回する衛兵がどちらから近づいてくるかなども非常にリアルに再現されている。これらの情報を正確に判断するために、プレイするときは、ぜひヘッドホンを着けてほしい。

また、THIEFのサウンドは、3Dオーディオの規格であるA3Dに対応しており、A3D対応のサウンドカードを使えば、よりリアルに敵の位置を察知することができる。実際にダイアモンド・マルチメディア・システムズのA3D対応サウンドカード「Sonic Impact S90」を使ってTHIEFをプレイしてみたところ、明らかに音の表現力の違いが感じられた。従来までのSound Blaster互換カードからの買い替えを考えているなら、これを機会にA3D対応のサウンドカードを買ってみてはいかがだろうか。



OPTIONメニューのAUDIOの中で、A3Dのハードウェアアクセラレーションを使うかどうか設定できる。A3D対応のサウンドカードを持っているなら、ONにしてプレイしてみよう

THIEF THE DARK PROJECT

従来の3Dシューティングとは一線を画すTHIEFのゲームシステム

危険を避けて宝を盗むための基本操作

敵を倒していくことが目的の3Dシューティングゲームと比べ、THIEFのゲームシステムにはさまざまな違いがある。まずは、THIEF特有のゲームシステムを理解することから始めよう。

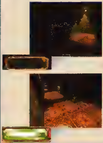
ゲーム画面で最も重要なのは最下部のVisibility Gemだ

隠密行動が中心のTHIEFをプレイする上で最も重要なのは、画面最下部にあるVisibility Gemだ。ここには、現在のガレットの発見されやすさが表示される。Visibility Gemが明るく光っていれば光っているほどガレットが見つかりやすいので、明るく光らない所を移動するように心がけよう。

Visibility Gemの左側に表示されているのは、ガレットの体力であるHealth。敵に攻撃されたり、高い場所から落下すると減っていき、なくなってしまうとゲームオーバーになる。その上には、現在装備している武器と残りの数が表示されている。また、武器を装備しているときとしていないときでは、登場するキャラクターの対応が変わるので、普段は武器を装備しないようにしよう。

Visibility Gem

画面の最下部中央にある宝石がVisibility Gemだ。この宝石は、現在のガレットの発見されやすさを表している。見つかりやすさとは総合的なもので、暗やみを移動しているときでも走って音を立てると、見つかりやすさが増大する。常にこの宝石に注意し、敵に見つからないようにしたい



影でじっとしていれば敵に発見されにくく、Gemは黒く表示されるが、明かりの下に出るとGemが白くなり、敵に発見されやすい状態にあることを表している

Weapon

現在装備している武器が表示される。弓矢など、弾数に限りがある武器を装備している場合は、残弾数も表示される。武器を装備していると、通行人に衛兵を呼ばれることもあるので、通常は「半角／全角」キーを押して何も装備しないでおこう。敵に見つかった場合、武器による攻撃が生き残るための最後の手段となる

Health

ガレットの現在の体力が赤い盾の形で表示されている。ダメージを受けたり、高い位置から落下すると減っていき、なくなってしまうとゲームオーバー。水の中で空気がなくなり、溺れた場合もHealthが減ってしまう

Inventory

Inventoryには現在選択しているアイテムが表示される。アイテムが表示されている時間は約5秒間だけなので、選んだアイテムは早めに使うように。消えてしまった場合は、もう一度Tabキーを押せば再表示させることができる

Air supply

Visibility Gemの右側には、水に潜っているときのみ、Air Supplyが表示される。Air SupplyがなくなるとHealthが減り始めるので、早めに息継ぎをしよう

水の中でのみ表示されるAir Supply。空気が切れる前に水面に出て息継ぎをしよう

快適にプレイするためのお勧めキー設定

THIEFのキー設定は、デフォルトのままでは快適に操作できない。特に、前進とサイドステップのキー設定が離れており、移動するにも指がつってしまいそうなほどだ。そこでプレイする前にキー設定で操作をカスタマイズしておこう。

まず、移動系はQUAKE系3Dシューティングでおなじみの E、D、S、Fの各キーに割り当てよう。前後に移動するにはEとDを中指で押し、左右へのサイドステップはSとFを人差し指と薬指で押して移動しよう。ガレットを静かに歩かせるためのSpeed Toggleは小指で押せるように、Zキーに配置するといいだろう。

ガレットの向きはマウスで決める。マウスルックを使うかどうかは好みが別れるところだが、使う場合はSpaceキーに割り当てるといいだろう。ガレットの向きを中央に戻すCenter ViewはVキーに配置し、しゃがむためのToggle CrouchはCに配置する。これで移動のキー設定は終了だ。

後は細かな設定をするのみ。アイテムの切り替えはTabキーで行う。アイテムを使うためのUse Itemはドアを開けたり、アイテムを拾ったりと、多くの場面で使うことになるので押しやすい位置に配置したい。筆者は左のシフトキーに配置し、小指で押すようにしている。最後にマウスのボタンだが、mouse1に攻撃、mouse2にジャンプ、mouse3にはSWORDなどで防御するためのBlockを配置しよう。こうキー設定すれば快適にプレイできると思うが、好みの問題もあるので、各自でプレイしやすいように試行錯誤してほしい。

表　お勧めのキー設定一覧

行動	表示	設定するキー
前	Run Forward	E
後	Backward	D
左	Slide Left	S
右	Slide Right	F
歩く	Speed Toggle	Z
マウスルック	Freelook	Space
前を向く	Center View	V
しゃがむ	Toggle Crouch	C
アイテムを使う	Use Item	左シフト
攻撃	Attack	Mouse1
ジャンプ	Jump	Mouse2
防御	Block	Mouse3

キーコンフィグはOPTIONメニューのCONTROLS中で設定できる。自分のキー設定に名前をつけてセーブすることも可能だ

特報! THIEF:THE DARK PROJECT 限定先行発売決定

THIEFは、1月22日の全国一斉発売に先駆け、下記の37店舗にて、12月25日に価格7,800円(税別)で限定先行発売されることとなった。先行発売は、商品がなくなり次第終了するため、品切れの場合は、1月22日の全国一斉発売を待って欲しい。

＜東北地区＞ラオックス仙台店　＜関東地区＞ラオックス ザ コンピュータゲーム館、ラオックス ザ コンピュータゲーム館 厚木、ソフマップ 東京1号店 Chicago、ソフマップ 新宿4号店 Chicago、ソフマップ 東京14号店、ソフマップ ギガストア町田店、ソフマップ ギガストア横浜店、ソフマップ ギガストア大宮店、ソフマップ ギガストア新潟店、T・ZONEミナミ、T・ZONE新宿ソリューションセンター、T・ZONE新宿西口店、ヨドバシカメラOAマルチメディア館、ヨドバシカメラ横浜駅前店、ヨドバシカメラ町田駅前店、ビックパソコン館 池袋本店、ビックパソコン館 新宿東口店、ビックパソコン館 新宿東南口店、ビックパソコン館 横浜駅前店、ヤマダ電機テックランド東京本店、ヤマダ電機テックランド日進店、ヤマダ電機テックランド野並店、メッセサンオー、OVERTOP、レーザー5 秋葉原店　＜中部地区＞グッドウィル3号店、コムロード 上前津本店、エイデン、コンプマート名古屋店　＜近畿地区＞ソフマップ 大阪5号店、ソフマップ 大阪7号店 Saurus、ソフマップ 神戸ハーバーランド店、大阪T・ZONEマルチメディア館、T・ZONE神戸三宮店、ニノミヤ PC X TOWN ソフト館、星電社 PC-PORT三宮　＜中国地区＞ソフマップ ギガストア広島店、広島そごうパソコン館 T・ZONE

問い合わせ先：ツクダシナジー　TEL 03-5272-8955

盗みを成功させるための武器とアイテム

武器　むやみな戦いは避けるべきだが必要とあれば命をかけて戦いぬけ

ガレットはさまざまな武器を使いこなして盗みを行う。これらの武器の特徴と効果的な使い方を押さえ、敵から自分の身を守ろう。

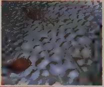
接近戦用武器での戦い方

接近戦用の武器を使う場合、弓矢と違って、ある程度敵に近づく必要がある。一見リスクが大きいように思えるが、攻撃の際に大きな音がしないため、外れた場合でも相手に気づかれにくい。また、敵に近づきながら攻撃しても歩く速度が落ちないので、素早く敵の背後に近づき、不意打ちすることも可能だ。

接近戦用武器の特徴として、相手の攻撃を防御できることがあげられる。大勢の中を強行突破するときは(好ましくないことだが)、防御しながら移動できる接近戦用武器で戦うといいだろう。

SWORD

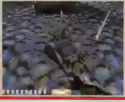
使用用途が広い武器で、敵を倒すときはもちろん、ドアを壊すときにも使用する。ただし、攻撃力はそれほど大きくない。背後から攻撃するとき以外は、敵を倒すために何度も切りつける必要があるだろう。



SWORDで敵を倒すと、BLACK JACKとは違い血痕が残ってしまう

BLACK JACK

接近戦専用の武器だが、SWORDと違って殺傷能力は低いため、敵を気絶させることしかできない。そのため、SWORDのように血痕が残らず、ほかの敵に発見されにくいという長所を持っている。



BLACK JACKで攻撃すれば、大きな音を立てずに敵を気絶させられる。血痕が残らないので、盗賊向きの武器だ

弓矢を使った戦い方

弓矢で攻撃する場合は、矢が放物線を描くことを考えておかなければならない。当然、目標が遠距離になればなるほど、やや上方を狙う必要がある。命中率を上げるためには、ある程度、目標に近づく必要があるだろう。

また、弓矢を構えている間は移動速度が落ちることに注意しなければならない。弓矢で応戦しながら後退するのは、まず不可能だと考えておこう。ただし、1対1で戦っていて、相手が接近戦用武器を使っている場合は、距離をとりながらの攻撃が可能だ。うまく立ち回れば、全くダメージを受けずに敵を倒すことができるだろう。

1対1なら弓矢でも十分戦える。1本撃ったら下がって次の矢を用意する、ヒットアンドアウェイで戦うのがいいだろう

遠距離の敵に対してはヒットさせにくい。できれば確実にヒットさせられる位置まで近づいてから攻撃したい

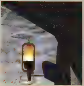
BROADHEAD ARROW

遠くにいる敵を殺したいときに使うのが、このBROADHEAD ARROWだ。ほかの弓矢と違って、ダメージを与える以外、何の効果ももたない。外してしまった場合には大きな音を立ててしまうので、しっかりと狙って攻撃しよう。

敵を一撃で倒すのが目的のBROADHEAD ARROW。邪魔な見張りを始末するによく使われる

WATER ARROW

やじりに水袋がついた矢がWATER ARROWだ。命中した場所に水をかけることができる。たいまつの火を消すことができるのはもちろん、敵を倒したときの血痕を洗い流すこともできる。



WATER ARROW

タイマツなどの明かりを消したいときは、WATER ARROWで撃ってしまおう

WATER ARROW

このほかには、アンデッドモンスターへの攻撃にも使える

MOSS ARROW

水の代わりに矢じりにコケをつけた矢が、このMOSS ARROW。命中した地点にコケをバラまく。このコケを踏むと、歩くときの音がしなくなるので、石畳の上を静かに移動したいときに有効だ。

コケの上を歩けば、足音を立てずに移動可能だ。数が少ないので有効に使おう

THIEF THE DARK PROJECT

アイテム 種類が豊富なアイテムの特徴を紹介

盗みのターゲットとなる屋敷内には、さまざまなアイテムが落ちている。ここではそれらの効果と便利な使い方を紹介していこう。

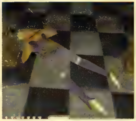
3種類あるアイテムの形態に注意

THIEFのアイテムは、大きく分けて3種類ある。武器となるWeapon、なんの役にも立たないJunk、そしてさまざまな使い道があるGeneralだ。それぞれ画面の左端、中央、右端に表示されるので、拾ったアイテムがどのアイテムなのかがすぐに確認できる。

三つの中で注意が必要なのはJunk。Junkアイテムを手に持っている間は、Generalアイテムが使えなくなってしまう。Useキーを押せばアイテムを捨てることができるが、大きな音を立てて、敵に見つかってしまうことになりかねない。Junkアイテムを捨てるときは、周りに敵がいないことを確認してから捨てよう。

Junk

花瓶、つぼ、スコップなど、盗みには直接役に立たないアイテムがJunkだ。倒した敵の死体もJunkに含まれている。Junkアイテムを手放すと、その場に投げ捨てることになり、大きな音が鳴る。主に、敵の注意をひきつける時に使用するが、それ以外のときは、Rキーを押して音を立てないように捨てよう。


Corpse(死体)

箱

マップのあちこちに散乱している箱。Junkと同等の扱いだが、動かした箱の上に乗れるという特徴がある。多くの箱があれば、積み上げて高い場所へ登ることも可能なので、頭の上に隠し部屋がないかチェックしておこう。

Crate(箱)

コンパス

自分の向いている方角が確認できるコンパス。Mキーで表示できるマップと共に使えば、自分の位置と進みたい方向を調べられる。コンパスは持っているだけで方角を指し示し、Useする必要はない。

Compass

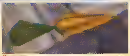
かぎ

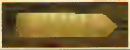
金持ちの邸宅には、かぎの掛かったドアがいくつもある。かぎを手に入れれば、今まで移動できなかった場所に移動できるようになるだろう。かぎを使うにはTabキーで選択したあと、使いたいドアの前でUseすればいい。

Key

食べ物

盗みに入った場所では、さまざまな食べ物を見つけられる。多くの種類の食べ物があるので、コレクションしてみるのもいいだろう。Useすれば食べることができ、その後、一定時間経過(食べ物を消化)するとHealthが回復する。


Carrot


パン

ポーション

ガレットの身体能力を高めてくれるポーション。特に、受けたダメージを回復してくれるHealing Potionには何度もお世話になることだろう。そのほかにも、歩く速度を上げてくれるSpeed Potionなど、さまざまなポーションがある。

Healing Potion

Speed Potion

爆弾

ここで紹介しているのは当たった場所で強い光を放つ爆弾、FLASH BOMB。その光を見た生物はしばらくの間動けなくなる。そのすきにBLACK JACKで気絶させたり、素早く通り過ぎてしまおう。このほかにも、地面に仕掛けられる地雷など、さまざまな爆弾がある。

Flash Bomb

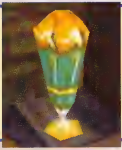
巻物

盗みの途中では、羊皮紙でできた巻物を見つけることがしばしばある。これらの中には重要な情報が隠されていることがあるので、見つけた場合は一度読んでみよう。巻物をUseすれば、巻物の中身が確認できる。

Papyrus(古文書)

財宝

盗賊の目的である財宝。財宝を手に入れると、即座にその価値と今までに奪った財宝の総額が計算される。ゲームレベルを上げた場合、財宝の総額もクリア条件に加わるので、財宝の総額はときおりチェックしておこう。


財宝

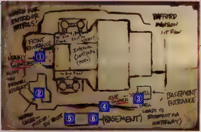
これを読めばもう安心 ファーストミッション徹底攻略

ガレットの最初のターゲットはこれだ

いよいよ盗賊としての初仕事。狙いはBafford卿の屋敷のどこかにあるJeweled Scepterだ。衛兵に見つからないように、慎重かつ手際良く行動しよう。

屋敷の外周から Bafford邸侵入まで

ガレットは、屋敷の外においては単なる通行人に過ぎないので、衛兵に見つかっても攻撃されるようなことはない。しかし、武器で攻撃を仕掛けると、相手も猛然と反撃してくる。ここでは目立った行動はせず、まず南東にある井戸小屋を目指そう。

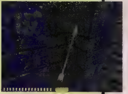


①正門前

正門は屈強な衛兵3人でガードされており、ここを強行突破するのは並大抵のことではない。また、正門前をウロウロしていると、不審に思った衛兵に追いかけられることになる。ここは怪しまれないうちに通り過ぎてしまおう。

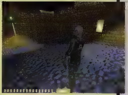
②街角

街角にはBROADHEAD ARROWとWATER ARROWが置かれているので、忘れずに回収しておこう。ただし、矢を回収すると自動的に弓が装備されてしまう。ここで通行人に怪しまれるのは得策ではないので、「半角／全角」キーを押して装備を外すのを忘れないように。



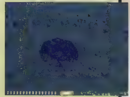
③井戸小屋正面

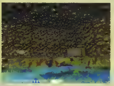
井戸小屋の正面には衛兵が1人、見張りに付いている。しかし、足元に転がる酒ビンを見る限り、かなり酔っ払っている様子だ。ここは気づかれないように見張りの腰にあるかぎをスッてしまおう。このかぎで、井戸小屋のドアが開けられる。ドアを開けると、中には井戸がある。ここから地下水路を通ってBafford邸に忍びこむわけだが、一度飛び込んだら最後、井戸をはい上がるのは無理だ。特に、②で矢の回収を忘れてないか確認しておこう。



④地下水路

井戸からつながる地下水路を進んでいると、底のほうに怪しげなトンネルが見えてくる。トンネルの中を泳いでいくと空洞があり、宝箱と巨大グモが待ち構えている。水の中から出ると、クモが襲い掛かってくるので注意しよう。ここでダメージを受けるのは馬鹿らしいので、反対側の岸に上がり、BROADHEAD ARROWで攻撃するといい。腕に自身があるなら、クモを無視して宝箱を開け、すぐさま水中に逃げてしまうのもあり。宝箱の中には財宝が隠されている。





⑤地下室入り口

地下水路をさらに進むと、地下室への入り口がある。ここから先、衛兵に見つかると即座に攻撃してくるので、気を付けること。入り口のドアを開けると、衛兵たちの話声が聞こえてくる。聞き耳を立てながらしばらくすると、打ち合せが終わり、1人の衛兵が巡回を始める。今までの敵と違い、移動する衛兵に気づかれないように倒すのは難しい。幸いなことに、巡回する衛兵を狙撃するのに最適な小窓があるので、ここからBROADHEAD ARROWで倒してしまおう。

⑥地下室出口

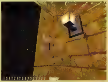
巡回する衛兵を倒した後、しばらく進むと倉庫らしき場所に出る。倉庫の中には残念ながら金目のものはないので、さっさと通り過ぎてしまおう。倉庫の出口には衛兵が見張りに立っているが、都合のいいことに後ろを向いている。気づかれないうちに、後ろからBLACK JACKで気絶させてしまおう。衛兵を倒した先には、リンゴ1個と瓶が2本、そして宝箱がある。宝箱の中にはFLASH BOMBが2個入っているので、これからの戦闘の切り札として取っておこう。

Bafford邸1階へ潜入 もうすぐ目的地だ

地下室から上がってくると、Bafford邸の1階東側に出る。東側は使用人のスペース。無害な使用人がいるだけなので、ここまで来れば、もう大きな問題はないだろう。唯一の障害は西側の半分。あらゆるところを衛兵がうろついているので、うかつな行動は即、命取りにつながる。今まで以上に慎重に行動しよう。

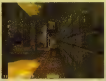
⑦通用門

Bafford邸の北西にある通用門。通用門を開けるには手前にあるレバーを引けばいい。ゲームレベルがノーマルならJeweled Scepterを手に入れた時点でクリアになるが、ハード以上でプレイしている場合、ここから逃げ出すまでがクリア条件になる。2人の衛兵が近くを警備しているので、先に倒しておきたいところだ。



⑧見張り台

玄関前の南北に伸びる通路。南と北に衛兵が1人ずつ見張りに付いている。しかも、見張り台は2階にあるので、下からBROADHEAD ARROWで仕留めにくい。運良く仕留められたとしても、もう片方の見張りが気付いてしまい、仲間を呼んでしまう。実は、ミッションをクリアするのにこの通路を通る必要はないので、ここには近づかないのがベストだ。

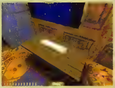


Bafford邸2階へ到着 ターゲットの財宝とご対面

いよいよ大詰め、目的のJeweled Scepterは目前だ。しかしさすがに、ここまでくると警戒は厳重を極める。特に、最後に待ち構えている、今までと違う衣装をまとった2人の衛兵は強敵だ。この衛兵たちは、背後から攻撃しても一撃で仕留められないことがあるので、失敗したときのためにFLASH BOMBを用意しておこう

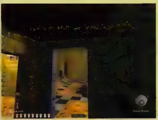
⑨書斎

Bafford卿の書斎と思われる部屋が、2階の北東にある。この部屋では巻物と本が見つかる。中には今後のストーリーに関わる重要な情報が記されているので、必ず読んでおくように。また、この近辺の部屋には、財宝が多く置いてあるので、残さずもらっておこう。



⑩玉座の広間

いよいよ最後の玉座の広間。この部屋のドアを開けるには、書斎を出たところを巡回している衛兵を倒して、金色のかぎを手に入れる必要がある。かぎは書斎の奥にあるBafford卿の寝室にも置いてあるので、リスクを負いたくない人はそちらから奪っておこう。ドアを開け、部屋の中に入ると、さらに1人の衛兵が見張りに立っている。この衛兵を何とかしないとJeweled Scepterを手に入れられないので、うまく背後からBLACK JACKで倒してしまおう。この衛兵が最後なので、最初からFLASH BOMBで目くらましをかけるのもいい。うまく倒すことができれば、目的のJeweled Scepterが手に入る。後は1階の通用門から脱出するだけだ。



Jeweled Scepter

THIEFを5名にプレゼント

THIEFの日本語インストールガイド付英語版パッケージを5名様にプレゼントします。ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント番号欄に「THIEF」と明記して、編集部までお送りください。なお締め切りは1月23日（3月号発売日）です。

自分だけの鉄道路線を所有する経営シミュレーション

RAILROAD TYCOON II

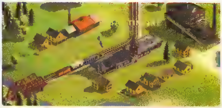
19世紀の蒸気機関車から、21世紀の最高時速450kmの電車まで、さまざまな鉄道を操ってRailroad Tycoon（鉄道王）を目指すシミュレーションゲームが登場した。今回は、このゲームをプレイする際に役立つ基礎知識やヒント、膨大なデータの数々を紹介していく。

社長と投資家の2役を楽しめるゲームシステム

「RAILROAD TYCOON Ⅱ」（以下、RTⅡ）は、その名のとおり、鉄道の輸送によって富を築いていく経営シミュレーションだ。プレイヤーは投資家となって、さまざまな会社に出資し、自分の持ち会社の運営もしていかねばならない。

従来の輸送シミュレーションと大きく異なるのは、プレイヤーが鉄道会社の会長であると共に投資家であることだ。鉄道会社の運営と、投資家としての株の売り買いは別問題となっている。

鉄道会社のお金と投資家としてのお金は別、というところがユニークな点である。もちろん、鉄道会社の業績を伸ばして自社株でももうけなくてはならないが、複数の会社を経営して鉄道の相互乗り入れをしたり、株価を操作してライバル社をつぶしたりもできる。



[illegible]

[illegible]

また、ゲームの難易度は3段階に分かれており、経済に疎いプレイヤーや株式がさっぱり分からない人でも、ゲームは進められるようになっている。

シナリオやキャンペーンによってクリア目標は大きく異なるが（クリア後もそのマップでのプレイの継続はできる）、大きな流れとしては、

[illegible]

①鉄道会社を運営する
②株を売り買いする
③鉄道会社の業績を上げる
④自社の株価も上昇して、投資家としての資産も増える

というようになっている。

中でも鉄道会社の経営は、このゲームの面白さが集約された部分である。人口の多い街から街へと線路を引き、資源を工場へと運んでいく。登場する機関車は実に60種類に上り、アメリカのものを中心に蒸気機関車やディーゼル機関車、電気機関車などを使用することができる。

「より現実に近く」をモットーとした本作品は、輸送シミュレーションと経営シミュレーションが融合した、歯ごたえのあるゲームなのだ。

衛星撮影の画像を元に作られたち密なグラフィック

ゲームを開始して目を引かれるのは、そのち密なグラフィックだ。イギリスやアメリカの風景を思わせる各マップは、衛星から撮影した画像を基に作られたものである。マップの上を点在する小さな建物や機関車は、最大限にズームして見ても、美しく描きこまれたグラフィックが荒れることはない。鉄道ファンやゲージファンに限らず、普段鉄道に興味のない人にも、この箱庭世界をぜひ体験してもらいたい。

Information

開発元	：PopTop Software社
販売元	：Gathering of Developers社
価格	：$44.99(US)
OS	：Windows 95/98/NT
CPU	：Pentium 133MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：1024×768ドット以上
HD容量	：130MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリア）

©1998 Gathering of Developers. All rights reserved.

マルチプレイでは線路敷設の駆け引きに熱くなる

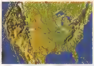
ここでは、RTⅡのマルチプレイについて説明する。設定に関するポイントや役立つ情報が得られるホームページを紹介しているので、ゲームを開始する前に読んでおこう。

線路敷設の邪魔よりもブリーフィングクリアを目標に

RTⅡでのマルチプレイは、基本的にシングルプレイと同じ形態である。マップを選び、オプションで年代や難易度を変える。ライバル会社を操っていたコンピューターが、人間になったと思えばいい。各マップにはクリア目標が課せられている。破産したプレイヤーは途中でゲームから外され、ゲーム開始時のブリーフィングで指示されたクリア目標を達成したプレイヤーが勝ちとなる。

マルチプレイでの注意点としては、ゲーム開始の時代設定をあまり先に進ませないことだ。電気機関車ばかりの時代で始めてしまうと、ろくにお金もないのに、高価な機関車を買う羽目になる。マップのデフォルト年代から始めるのが無難だ。また、コンピュータープレイヤーはなかなか手ごわいので、慣れないうちは入れない方がいいだろう。

人間同士のプレイでは、相手の線路敷きの邪魔もやり放題になってしまう。ゲームを始める前に、以下の3点について制限を設けるかどうか、プレイヤー同士で相談してからプレイしよう。



32人プレイはさすがに重い……[illegible]

①線路敷設の妨害
②他人の線路への乗り入れ
③他人の駅への入り込み

プレイ可能人数はマップによってまちまちだが、アメリカ大陸のマップなど、広いものではコンピュータープレイヤーも含めて32人もの人数でプレイできる。難易度を高めれば、他社の株の売り買いもでき、経営シミュレーションの度合いも高くなるので、なるべく3、4人以上でプレイしたい。

対戦相手を探すのであれば、海外ではHEAT.NET(http://www.heat.net)がRTⅡを扱っており、スタートメニューにも登録されている。

機関車名の「4-6-0」って何?

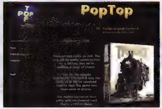
蒸気機関車の名前の冒頭についている「4-6-0」といった数字の羅列には、どのような意味があるのか、知っているだろうか?

実はこの数字、機関車の車輪の数を表しているのだ。例えば「4-6-2 Pacific」の場合、前車輪四つ、駆動車輪六つ、後車輪二つということになる。同数字の車輪は大きさや役割が一緒で、「4-6-2」の「4」の場合は、2組の車輪が機関車の前に付いていることを示している。

コンピューター[illegible]源のある街の周りはぐちゃぐちゃに……

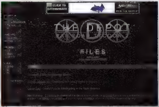
RTⅡの情報はこのホームページへ

PopTop
http://www.poptop.com/



RTⅡの開発元であるPopTop Software社のホームページ。パッチもアップされるので、こまめに見ておきたい。

The DEPOT
http://railroad.gagames.com/



Q&Aや掲示板が充実している情報サイト。プレイヤーたちが自作したマップがダウンロードできる。

施設データを完全網羅 産業を発展させる仕組み

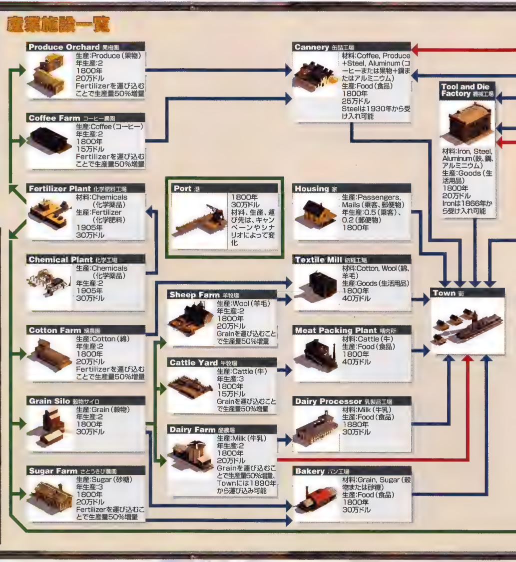
鉄道の輸送によって富を築いていくためには、街から街へと線路を敷き、資源を工場などの施設へ運んでいく。そのためには、産業の構造をよく理解しておかなければならない。登場する施設と資源の関係をよく覚えておこう。

施設に応じた物資を効率よく回そう

RTⅡにおいて、鉄道会社はさまざまなものを運んでお金を稼ぐ。人や郵便はもちろん、資源を工場に輸送することも重要な仕事だ。資源や工場、家が影響範囲内(駅を設置する際のポイント)に収まるように駅舎を設置すれば、その駅で施設に応じた物資をやり取りできるようになる。生産しているものは「Supply」、受け入れられる物は「Demand」の欄に表示される。

例えば、Cotton Farm(綿農園)で栽培されたCotton(綿)を農園のそばの駅から貨車に乗せ、Textile Mill(紡織工場)のそばに立つ駅まで運べば、Cotton(綿)を買い取ってもらえる。各資源を運ぶには専用の貨車が必要で、貨車が駅に着けば、自動的に資源や製品が補充される。

ゲームを始めるときに、オプションで「Industry model」の難易度を変更すれば、さらに高度な経営シミュレーションを楽しめるだろう。



産業施設一覧の見方

各産業施設に記されている情報は、以下のとおりである。

- ■材料:生産に必要な材料(Demand)を示す
- ■生産:生産するもの(Supply)を示す
- ■年生産:1年間の生産量を、それぞれの貨車数に換算した数
- ■年数:ゲーム中に施設が登場する最初の年。CityとTownは1800年
- ■価格:産業施設(資源や工場)を買い取る価格(Expertモードのみ)

なお、駅の影響範囲内にHouseが最少で四つあればTownに、八つ以上あればCityとなり、さまざまな物資を受け入れられるようになる。

各施設から出ている矢印の向きは、生産したものを運び入れる先の施設を表している。矢印の色には、以下のような意味がある。

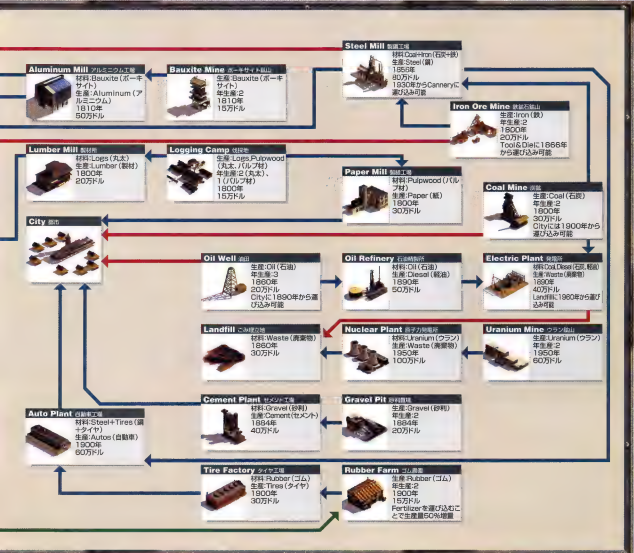
- ■赤:加工しないで、直接やり取りされる資源
- ■青:これから加工、もしくは加工した製品
- ■緑:資源や加工品ではないが、運び込みが可能で、運んだ先の施設の生産率を高める

RAILROAD TYCOON II

Easyモードでは、各工場は資源を運び入れなくても製品を生産していくが、Advancedモードでは材料がないと製品は作られない。

Expertモードでは、施設は鉄道会社が買い取ることができ、乗り入れている鉄道会社が効率よく品物を回せば、利益が生まれる。必要な材料を常に供給し、生産した物を素早く運ぶことが必要だ。効率が悪い場合は損益が出てしまう。大きい建物ほど利益が大きい。

また、EasyモードやAdvancedモードでは、運ばれてきた製品や資源に対して一定の金額が払われる。それに対してExpertモードでは、運ばれてきたものに10段階の値段がつけられる。特定の品物を一度にたくさん運びすぎると買い取りの値段が下がり(時間が経つと戻る)、反対に、しばらく入荷していなかった珍しい貨物には、たくさんの金額が支払われる。さまざまな物資を交互に運び入れて、駅を休ませないように、しかも、もうけが大きくなるようにする工夫が必要なのだ。



手作業で調べ上げた全列車データと駅の完全情報

ここでは、列車と駅について解説する。列車には2種類あり、それぞれ利用の仕方も異なる。また、RTⅡでは、駅の役割を理解しておくことも非常に大切だ。筆者が実際にプレイしたところ、英語マニュアルに掲載されている情報に誤りがあったので、このデータを大いに活用してほしい。

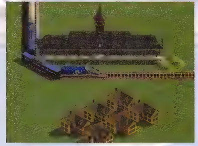
Trains 列車は機関車と貨物車の2種類

列車は、機関車と荷物を載せる貨物車に分けられる。機関車の購入にはお金が必要だが、貨物車は無料だ。まず、機関車を購入し、行き来したい駅を指定する。そして、それぞれの駅で集荷できるものを見ながら対応する貨物車を付け加えていく。機関車は、六つまで貨物車が付けられるが、あまり多く付けると速度が遅くなるので、注意しよう。

Locomotives 機関車の能力を見極めて選択しよう

機関車にはSteam(蒸気)、Diesel(ディーゼル)、Electric(電気)の3種類がある。時代が進むことによって、新しい機関車が増えたり、古いものがリストから消えていく。また、使用年数が経つにつれて、エンジンの性能が落ちていき、1年間に0.5%ずつ最高速度が下がってしまう。20年使用した場

最後に登場する機関車Mag-Lev TBX-1。とにかく速い!



機関車一覧

機関車名	登場年数	種別	価格(ドル)	メンテナンス費用(ドル)	年間維持費(ドル)	最高速度(毎時マイル)	加速	エンジンの耐久度
Trevithick-1	1804～1835	Steam	1万	6,000	7,543	10	Extremely Poor	Extremely Poor
Stephensen Rocket	1829～1851	Steam	1万6,000	6,000	7,942	15	Extremely Poor	Below Average
2-4-0 John Bull	1831～1853	Steam	2万3,000	7,000	9,256	25	Poor	Below Average
0-4-0 DeWitt Clinton	1833～1855	Steam	1万8,000	5,000	7,187	20	Extremely Poor	Poor
4-2-0 Prussian	1837～1857	Steam	3万5,000	8,000	1万622	30	Extremely Poor	Below Average
4-4-0 American-C	1848～1885	Steam	4万6,000	5,000	1万2,606	42	Poor	Above Average
4-2-2 Iron Duke	1855～1895	Steam	7万8,000	9,000	3万736	54	Poor	Below Average
4-4-0 8-Wheeler	1863～1903	Steam	5万9,000	5,000	1万7,808	48	Below Average	Above Average
2-4-0 Vulcan	1872～1900	Steam	3万2,000	4,000	6,393	30	Very Poor	Below Average
2-8-0 Consolidation	1877～1905	Steam	5万1,000	8,000	1万9,512	45	Below Average	Good
3-Truck Shay	1882～1930	Steam	4万3,000	1万7,000	1万8,227	15	Poor	Good
4-8-0 Mastodon	1890～1911	Steam	6万	1万3,000	2万2,995	45	Very Poor	Poor
4-6-0 Ten-Wheeler	1892～1911	Steam	6万6,000	1万1,000	2万1,727	50	Below Average	Below Average
1-3 Bobo	1895～1935	Electric	8万5,000	6,000	3万3,116	60	Poor	Poor
2-6-0 Mogul	1895～1915	Steam	8万3,000	1万2,000	2万5,131	50	Average	Average
4-4-2 Atlantic	1902～1929	Steam	9万3,000	1万8,000	4万3,556	80	Fast	Above Average
2-6-0 Camelback	1905～1932	Steam	7万5,000	9,000	1万5,000	30	Poor	Very Good
4-6-2 Pacific	1908～1945	Steam	11万9,000	2万1,000	6万2,516	95	Above Average	Average
0-10-0 Class G10	1910～1939	Steam	9万8,000	3万8,000	5万521	50	Above Average	Average
2-6-2 Prairie	1912～1953	Steam	8万5,000	1万1,000	3万4,157	60	Below Average	Good
4-4-0 D16SB	1914～1934	Steam	6万5,000	9,000	2万1,024	45	Poor	Very Good
2-10-0 Class 13H	1908～1940	Steam	11万9,000	2万1,000	6万2,516	40	Above Average	Good
USRA 0-6-0	1918～1942	Steam	9万	1万3,000	2万9,993	40	Poor	Good
2-8-2 Mikado	1919～1950	Steam	13万3,000	3万2,000	5万1,072	55	Above Average	Good
Be 4/6 II	1920～1950	Electric	6万1,000	1万1,000	1万4,701	35	Fast	Very Good
4-6-0 Class B12	1923～1939	Steam	14万6,000	1万4,000	3万2,407	71	Fast	Above Average
Ee 3/3	1923～1948	Electric	4万7,000	7,000	1万1,880	31	Very Poor	Good
Class 1045	1927～1950	Electric	9万5,000	6,000	1万1,636	40	Fast	Above Average
USRA 0-8-0	1930～1948	Steam	9万8,000	1万8,000	3万2,236	45	Below Average	Above Average
Class A4 Mallard	1935～1955	Steam	20万	1万9,000	5万5,136	126	Above Average	Below Average
GG1	1935～1970	Electric	28万5,000	1万9,000	4万2,721	100	Above Average	Outstanding
Class E18	1936～1966	Electric	9万7,000	1万6,000	2万7,493	93	Fast	Good
4-8-4 Daylight	1937～1952	Steam	23万	3万	6万3,611	80	Average	Below Average
4-6-4 Hudson	1937～1953	Steam	21万	2万5,000	5万4,017	90	Below Average	Average
4-6-4 Class J3a Streamliner	1938～1955	Steam	25万5,000	2万8,000	11万2,234	103	Above Average	Poor
Ae 8/14	1939～1955	Electric	21万	2万4,000	4万7,906	68	Fast	Above Average
4-8-8-4 Big Boy	1941～1955	Steam	37万5,000	7万5,000	8万8,040	68	Above Average	Poor
Class 1020	1941～1981	Electric	11万9,000	1万8,000	2万1,545	56	Fast	Very Good
4-4-4-4 T1	1945～end	Steam	28万4,000	2万8,000	7万8,213	85	Fast	Good
F3A+B	1945～1967	Diesel	26万5,000	1万6,000	5万2,015	85	Fast	Above Average
Alco PA1	1946～1990	Diesel	21万	1万6,000	5万2,800	90	Average	Average
F9	1949～1970	Diesel	33万7,000	1万8,000	6万3,749	110	Above Average	Above Average
GP9	1954～1975	Diesel	16万5,000	1万1,000	4万8,028	71	Average	Good
E69	1955～1969	Electric	8万6,000	8,000	1万2,837	31	Fast	Below Average
GP18	1958～1975	Diesel	24万5,000	1万5,000	5万5,131	83	Above Average	Very Good
V200	1959～1995	Diesel	16万	1万9,000	5万3,878	87	Above Average	Below Average
Penn. E44	1960～1985	Electric	37万	2万3,099	3万7,971	70	Fast	Average
Class55 Deltic	1961～1981	Diesel	48万	1万5,000	5万2,155	100	Below Average	Very Good
Shinkansen Bullet Train	1966～2002	Electric	65万	6万6,000	6万6,680	130	Virtual Instant	Average
FP45	1968～end	Diesel	36万6,000	1万4,000	6万5,740	106	Above Average	Above Average
SD45	1972～1994	Diesel	36万	2万1,000	3万6,009	65	Average	Average
E60CP	1973～1998	Electric	26万	1万9,949	3万8,043	85	Very Fast	Average
SDP40	1973～1989	Diesel	29万2,000	1万8,000	6万1,966	103	Above Average	Poor
Class E111	1974～end	Electric	39万	1万7,000	3万8,016	85	Average	Good
E656 FS	1975～1995	Electric	22万6,000	1万7,000	3万7,734	93	Average	Above Average
Dash-9	1993～end	Diesel	47万8,000	1万8,000	6万8,410	70	Above Average	Good
AMD-103	1993～end	Diesel	42万5,000	2万5,000	8万8,068	103	Very Fast	Above Average
Thalys Bullet	1994～end	Electric	100万	4万	11万1,756	186	Virtual Instant	Below Average
Class 232	1997～end	Diesel	49万2,000	3万5,000	7万2,625	75	Very Fast	Very Good
Mag-Lev TBX-1	2008～end	Electric	250万	20万	27万4,139	280	Instant	Above Average

機関車一覧の見方

表の各項目の内容は、以下のとおりである。

- ■登場年数:機関車がリストに表れる年数と、リストから消える年数
- ■種別:機関車の種類。Steam(蒸気)、Diesel(ディーゼル)、Electric(電気)の3種がある
- ■価格:購入価格
- ■メンテナンス費用:1年間にかかるメンテナンス費用
- ■年間維持費:1年間にかかる維持費。長く走行させた場合は、さらに増える
- ■最高速度(毎時マイル):荷物を引いていない状態での最高速度
- ■加速:最高速度に達するまでの加速力

合はメンテナンス料が3倍になり、5年使用したものに比べて故障の確率が60%も高くなる。適宜、新しい型のものに買い替える必要がある。

機関車の能力で重要なのは、最高速度、加速度、けん引力、エンジンの耐久力だ。これらはゲーム中に機関車を右クリックすると、簡単に見ることができる。最高速度は、引っ張っている重さと土地の傾斜によって上下する。

機関車は、使っている間によく故障を起こすが、頻繁に故障を起こす車両は、早いうちに取り換える必要がある。そうしないと、爆発を起こし、永久にその機関車は戻ってこられなくなる。機関車部分だけをすげ替えるのは簡単なので、資金に余裕があるうちに、こまめに取り換えよう。

Cargo 貨物車は運ぶ製品で選択する

貨物車は、駅から駅へと資源や製品を運ぶ車両だ。駅の影響範囲内に生産施設があれば、駅に資源や製品がストックされ、駅に止まった貨物車に自動的に補充される。貨物車は運ぶものによって種類が異なる。時代が進むことによって、搭載率の高くなった改良版の車両が出るものもある。

路線内では、貨物車の種類を統一する必要はなく、Aの駅ではコーヒー用の貨物車を付け、次のB駅ではアルミニウム用の貨物車を付けるといった工夫も可能だ。

製品の積み込み方には3種類あり、それぞれに一長一短がある。コストと収入のバランスを各ポイントでこまめに計算しないと、確実な収入に結びつかない。以下に、その方法を記すので、参考にしてほしい。

①駅にあるだけの在庫を積めるだけ積めていく

いちばんオーソドックスな方法。ただし、あまりに短い路線だと、在庫がたまる前に列車が往復してしまう。

②貨物車の半分量になるまで生産品を待つ

一定の収入が見込めるが、やはりコストと収入の差の確認が必要になる。

③貨物車がいっぱいになるまで生産品を待つ

1台の列車で目いっぱいの収入が得られるものの、駅で長い時間を過ごすため、よほど回転のいい資源や工場がないと厳しい。

貨物車一覧の見方

- ■貨物車名：その貨物車が運べる製品名が付いている
- ■積み込み場所：対応する製品を生産する施設
- ■運び先：製品を必要としている施設
- ■荷物基本価格：貨物車に製品を最大限搭載した場合の売上価格(Expertモードでは変動する)
- ■最大留め置き日数：製品を駅に置いておける最長期間
- ■登場年数：貨物車が登場する年数
- ■貨物車の重さ／最大搭載時の重さ：貨物車自体の重さと、製品を最大限搭載した場合の貨物車の重さ

貨物車一覧

貨物車名	積み込み場所	運び先	荷物基本価格（ドル）	最大留め置き日数	登場年数	貨物車の重さ/最大搭載時の重さ
Aluminum（アルミニウム車）	Aluminium Mill（アルミニウム工場）	Tool & Die, Cannery（機械工場、缶詰工場）	4万9,000	1300	1910	15／45
Autos（自動車車）	Auto Plant（自動車工場）	City（都市）	6万8,000	800	1900	30／45
Bauxite（ボーキサイト車）	Bauxite Mine（ボーキサイト鉱山）	Aluminum Mill（アルミニウム工場）	3万9,000	1600	1910	25／65
Caboose（乗務員車）	—	故障の確立を25%ダウン、強盗に遭う確立を75%に抑える	—	—	1839	20
Cattle（牛車）	Cattle Yard（牛牧場）	Meat Packing（精肉所）	5万1,800	800	1800	15／30
Cement（セメント車）	Cement Plant（セメント工場）	City（都市）	5万3,200	800	1884	15／30
Chemical（化学薬品車）	Chemical Plant（化学薬品工場）	Fertilizer Factory（化学肥料工場）	5万1,800	800	1905	25／40
Coal（石炭車）	Coal Mine（炭鉱）	Steel Mill, Electric Plant, City（鋼工場、発電所、都市）	3万9,200	1600	1800 1909	15／35 25／65
Coffee（コーヒー車）	Coffee Plantation（コーヒー農園）	Cannery（缶詰工場）	5万1,800	800	1800 1911	15／35 20／50
Cotton（綿車）	Cotton Farm（綿農園）	Textile Mill（紡織工場）	5万400	1100	1800 1911	15／35 20／55
Diesel（軽油車）	Oil Refinery（石油精製工場）	Electric Plant（発電所）	5万4,600	1100	1890 1912	15／30 20／45
Dining（食堂車）	乗客収入20%アップ	—	—	—	1846 1893 1921	15 30 40
Fertilizer（化学肥料車）	Fertilizier Factory（化学肥料工場）	Coffee, Cotton, Grain, Produce, Rubber, Sugar（コーヒー、綿、穀物、果物、ゴム、砂糖）	4万9,000	1300	1905	20／35
Food（食品車）	Cannery, Meat Packing（缶詰工場、精肉所）	Town,City（街、都市）	6万8,600	600	1800 1901	10／25 20／45
Goods（生活用品車）	Tool & Die, Textile Mill（機械工場、紡織工場）	Town,City（街、都市）	5万8,799	800	1800 1941	10／25 15／50
Grain（穀物車）	Grain Silo（穀物サイロ）	Bakery, Cattle Yard, Daily Farm, Sheep Farm（パン工場、牛牧場、酪農場、羊牧場）	3万9,200	1600	1800 1890	10／25 20／40
Gravel（砂利車）	Gravel Pit（砂利置場）	Cement Plant（セメント工場）	3万9,200	1600	1884 1907	15／35 25／65
Iron（鉄車）	Iron Mine（鉄鉱石鉱山）	Steel Mill, Tool & Die（鉄鉱石鉱山）	3万9,200	1600	1800 1896	10／25 15／45
Logs（丸太車）	Logging Camp（伐採地）	Lumber Mill（製材所）	3万9,200	1600	1800 1893	5／25 10／45
Lumber（製材車）	Lumber Mill（製材所）	Town, City（街、都市）	4万9,000	1300	1800 1895	10／25 15／40
Mail（郵便車）	Town, City（街、都市）	Town, City（街、都市）	9万1,000	300	1800 1898 1926	10／25 20／30 25／40
Milk（牛乳車）	Dairy Farm（酪農場）	City, Dairy Processor（都市、乳製品工場）	7万1,400	300	1800 1910	15／30 20／45
Oil（石油車）	Oil Well（油田）	City, Oil Refinery（都市、石油精製工場）	5万1,800	1100	1860 1901	15／30 20／45
Paper（紙車）	Paper Mill（製紙工場）	City（都市）	6万4,399	800	1800 1917	10／25 20／50
Passenger（客車）	Town, City（街、都市）	Town, City（街、都市）	7万8,400	500	1800 1846 1898 1931 1961	5／15 10／15 20／30 25／40 25／40
Produce（果物車）	Produce Orchard（果樹園）	Cannery（缶詰工場）	5万8,799	600	1800 1902	10／25 15／40
Pulpwood（パルプ材車）	Logging Camp（伐採地）	Paper Mill（製紙工場）	3万9,200	1600	1800 1908	10／25 20／55
Rubber（ゴム車）	Rubber Plantation（ゴム農園）	Tire Factory（タイヤ工場）	3万9,200	1600	1900	15／35
Steel（鋼車）	Steel Mill（鋼工場）	Auto Plant, Cannery, Tool & Die（自動車工場、缶詰工場、機械工場）	4万9,000	1300	1856 1898	10／25 10／45
Sugar（砂糖車）	Sugar Plantation（砂糖農園）	Bakery（パン工場）	5万1,800	800	1800 1916	15／30 25／55
Tires（タイヤ車）	Tire Factory（タイヤ工場）	Auto Plant（自動車工場）	4万9,000	1300	1900	25／50
Uranium（ウラン車）	Uranium Mine（ウラン鉱山）	Nuclear Power Plant（原子力発電所）	6万199	800	1950	15／30
Waste（廃棄物車）	Electric Plant,Nuclear Power Plant（発電所、原子力発電所）	Landfill（ごみ埋立地）	6万4,399	800	1950	20／45
Wool（羊毛車）	Sheep Farm（羊牧場）	Textile Mill（紡織工場）	5万400	1100	1800 1909	15／35 35／55

Station さまざまな施設が建てられる駅

[illegible]物や人を[illegible]通させたことで、駅のまわりには家や工場[illegible]く

線路に機関車を走らせるためには、少なくとも二つ以上の駅が必要である。駅を建てると、その駅の影響範囲が示される。この範囲内にある建物の資源や製品、乗客などが、駅の取り扱い貨物となる。

駅には3種類の大きさがあり、それぞれ影響範囲が異なる。ただし、じゅうぶんな土地さえあれば、後々大きいものに改築することはできるので、手持ちの資金と相談して駅の大きさを決めよう。

駅では、資源や製品の積み下ろしは自動的に行われる。例えば、コーヒーを扱っている駅に、コーヒー用の貨物車を引いた機関車が止まれば、在庫がある限り、その貨物車はコーヒーでいっぱいになるというわけだ。

また、駅の範囲内にHouseが四つ以上あるとTownに、八つ以上あるとCityになる。Townになれば、Goods(生活用品)やFoods(食品)が受け取れるようになり、Cityになれば、Autos(自動車)やPaper(紙)なども受け取れるようになる。

駅には、さまざまな施設を立てることによって、特典を受けられる。それぞれ役割は違うが(駅施設一覧を参照)、どうしても必要な施設がいくつかある。それは、Roundhouse(車庫)、Sanding Tower(給砂塔)、Water Tower(給水塔)の三つだ。

Roundhouseは、蒸気機関車・ディーゼル機関車・電気機関車のメンテナンスを行う場所で、No Oil(オイル切れ)状態を直す。Sanding TowerとWater Towerは蒸気機関車のみに必要な施設で、No Sand(砂なし)、No Water(水なし)状態を直してくれる。

この三つの施設を建てた駅は、列車が止まらなくても、通過するだけでメンテナンスを行ってくれる。1路線に1個所は、メンテナンス設備の整った駅が存在するようにしよう。

駅施設一覧

施設名	値段(ドル)	登場年数	効果
Small Station(駅:小)	5万	1800	駅。影響範囲小さい
Medium Station(駅.中)	10万	1800	駅。影響範囲中くらい
Large Station(駅.大)	20万	1800	駅。影響範囲大きい
Telephone Poles(電柱)	8万	1905	整備にかかる時間を50%削減
Telegraph Poles(電柱)	4万	1837	整備にかかる時間を25%削減
Small Restaurant(レストラン:小)	5万	1800	乗客収入を20%アップ
Large Restaurant(レストラン:大)	10万	1850	乗客収入を30%アップ
Saloon(待合室)	1万6,000	1800	乗客収入を10%アップ
Post Office(郵便局)	3万5,000	1840	Mail(郵便物)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Customs House(税関)	2万5,000	1800	港やその他の地域での集荷にかかる時間を半減
Sanding Tower(給砂塔)	3万	1800	蒸気機関車に砂を補給する。砂が足りない蒸気機関車はけん引力が減り、最高速度も下がる
Water Tower(給水塔)	2万5,000	1800	蒸気機関車に水を補給する。水が足りない蒸気機関車はスピードが半減する
Small Hotel(ホテル:小)	6万5,000	1800	乗客収入を20%アップ
Large Hotel(ホテル:大)	17万5,000	1878	乗客収入を40%アップ
Liquid Storage(液体貯蔵タンク)	5万	1885	Oil(石油)とChemicals(化学薬品)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Refirigerated Storage(冷蔵タンク)	5万	1860	Milk(牛乳)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Grain Silo(穀物サイロ)	3万5,000	1873	Grain(穀物)とCoffee(コーヒー)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Warehouse(倉庫)	2万5,000	1800	Cotton(綿)とWool(羊毛)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Roundhouse(車庫)	12万	1800	機関車のメンテナンスを行う。メンテナンスを行わないと、故障や爆発の起こる可能性が高くなる

[illegible]、駅の[illegible]体のではないか、シナリオ作成時の[illegible]作りに役立つ

駅の[illegible]すれば、[illegible]可能な場所[illegible]数多くの家を範囲内に取り込める場所[illegible]

[illegible]多額の[illegible]、生産する作物によって必要のない施設もある

投資家と会社経営を両立させる金もうけのポイント

RTⅡの面白さは、鉄道会社の業績を上げ、株を売買して金もうけをすることにある。しかし、どのようにしたらよいか分からないという人もいるだろう。ここでは、金もうけをするためのポイントを紹介する。

会社資産と個人資産の増やし方

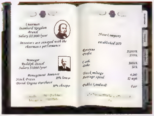
ゲーム中にプレイヤーが動かすお金は2種類ある。会社資産と自分の個人資産だ。会社資産は、鉄道を効率よく運営することによって増えていき、個人資産は株の売買によって増えていく。鉄道会社の運営がうまくいかないと、会長としての給料がカットされたり、会社の業績で配当金が上下したりする。会社資産と個人資産は相互に影響を与えるが、それぞれの運用自体は別々に行う。

鉄道会社の資産を増やすには、以下のような方法がある。

①往路と復路の両方が利益を生むような路線を増やす

列車のリストで、黄色に長く伸びているグラフが、その列車の運んでいる利益だ。グラフがなくなる前に駅に着けばOK

②建物を増やす
③資源や工場を買い取って利益を上げる（Industryの設定がExpertモードの場合）
④手持ちの現金をマイナスにしない



鉄道会社の支配人は、人によって特典も違うので、好みの人物にすげ換えることもできる

また、個人資産を増やすには、以下のような方法がある。

①鉄道会社を上手に運営して、コンスタントに利益を上げる（＝配当金を支払える割合を増やす）
②自社の株をお金が許す限り買う
③「Change Dividend」で配当金を増やす（後述）
④業績が良く、配当率の高い他社の株を買う

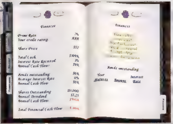
①～③の作業を繰り返すことも効果的である。

Company Finance
会社の財政をチェックしよう

会社の財政状態は、画面下部にあるCompanyタブをクリックして会社一覧を表示し、任意の会社をダブルクリックすることで確認できる。このCompany Detail画面では、五つの情報が確認できる。中でも重要なのは、BalanceとFinancesだ。

Balanceでは、会社資産（Book Value）が、画面のいちばん下に表示されるので、キャンペーンやシナリオクリア条件にBook Valueがある場合は、ここで確認しよう。

Financesには五つの項目があるが、中でも「Change Dividend」は重要だ。ここをクリックすることで、配当金の率を変えることができる。会社の業績によっては配当金を止められたりするが、その後は、ここで必ず率を変更しなければならない。そうしないと、配当率0のままでゲームを続けることになってしまうからだ。



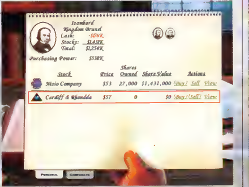
破産宣告や、銀行への借金、他社の買収なども、このCompany Detail画面で行う

Stock Market
株式売買のポイント

株の売買の基本は「安く買って、高く売る」だが、このゲームの場合は、なるべく自社株を買いこんで配当金でもうけるというのがいちばん簡単な個人資産の増やし方だ。株価は売り買いによって変動するが、経済が低迷したり、株化が暴落すると、一気に安くなる。ゲーム中に突然新聞が表示されて情報が得られるので、株価の安いときに買っておこう。

また、ゲーム開始時のオプションで、経済シミュレーションの難易度を設定することができるので、以下に注意点を示す。なお、キャンペーンの場合は、あらかじめ設定は決まっている。

①Easyモード：自分の会社の株しか売買できない
②Advancedモード：他社の株も売買できるようになる。株を大量に持っている他会社は、買収できる率が高くなる
③Expertモード：利益を見込んで、現金がなくても株の売買ができる



あまり見込み買いを続けると、仲介業者に株を手放させられてしまう

戦略に奥行きが出る新要素満載 MacとWinで対戦可能なシリーズ最新作

myth II SOULBLIGHTER™

「ミス：闇の破壊神」は、初の3Dリアルタイムシミュレーションとして、またMacユーザーとWindowsユーザー双方がマルチプレイで対戦できるということもあり、いまだに根強い人気を誇っている。ただ、高い難易度や、レベル開始時にしか表示されないクリア条件など、やや不親切な設定があったのも事実だ。
今回紹介する「ミスII：ソウルブライター」では、レベルデザイン専門のプログラマーも起用され、前作にも増して味わい深いゲーム進行が展開される。操作面も使いやすく改良されたので、初心者でもじゅうぶんにその世界を楽しめることだろう。

操作しやすくユニットが改良され、初心者も前作のファンも楽しめる

Balorの率いる闇の軍勢との戦いでは、何万という同胞の命が失われた。辛うじて生き残ったわれわれも毎夜つきまとう悪夢から逃れることはできなかった。AlricがBalorを倒し、この地に王国を築いて60年。異変はHeartの森の傍らにある、小さな村の墓地で始まった……。

深く重厚なストーリーを持つ「ミスII：ソウルブライター」（以下、ミスII）は、中世ヨーロッパをほうふつとさせる、独特の世界が舞台のリアルタイム戦略シミュレーションである。ゲームシステムは、前作「ミス：闇の破壊神」の流れを引き継いでおり、プレイヤーは歩兵や弓兵など数種類のユニットからなる部隊を操作して、強大な闇の軍勢に再び挑まなければならない。

このミスシリーズで特筆すべきなのは、専用サーバーbungie.netにて、MacユーザーとWindowsユーザーの双方がプラットフォームの違いを超えて対戦できるという点だ。このミスIIも前作同様、WindowsとMacの両方に対応したハイブリッド版なので、幅広いユーザーが楽しめるタイトルだと言える。

ここが変わった！ 改良されたAIと操作体系

時には数十ものユニットを操作することになるが、各ユニットに仕込まれたAIの大幅な改良によって、前作よりも自分の思いどおりにユニットが動いてくれる。うれしいことに、悪名高いDwarfの自爆もかなり減ったようで、少しくらいなら目を離していても自動でうまく戦ってくれるのだ。また、前作ではキーボードでの操作が主であった視点の移動が、マウスによっても行えるようになった。さらに、戦略上重要な意味を持つ隊形の設定も、画面下のコントロールバーを使ってマウスで簡単に指定できるようになっている。

ここが変わった！ 隊形の記憶

各ユニットは直前の隊形を常に記憶しており、自動的にその隊形に並び直してくれるので非常に便利だ。さらに、例えば部隊全体を隊形2に指定した場合は、その一部だけを分離して移動しても、ちゃんと隊形2で並び直してくれたりもする。

ここが変わった！ 難易度が適切に

5段階ある難易度も見直され、初心者〜標準レベルでは、この手のリアルタイムシミュレーションを初めてプレイするプレイヤーでもじゅうぶんに楽しめるように配慮されている。もちろん、それ以上のレベルであれば、前作からの熟練プレイヤーをも存分に悩ませてくれる。あのつらい（だが、やめられない）戦いがまた始まるのだ。

ゲームの枠を超越したこだわりの映像と音声の演出

前作のディズニー調の挿入ムービーも良くできていたが、少々物足りない感じがしたのも事実だ。今回は『天地無用』などで実績のある日本のAICがアニメーション製作に携わっている。また、音声や効果音は前作同様Total Audioが担当しており、高いクオリティーはそのままだ。前作の日本語版は音声を日本語に吹き替えてしまったために、原作の雰囲気が損なわれたというユーザーの声も多かったが、ミスIIでは音声は

Information		
開発元：	Bungie Software Products社	
販売元：	株式会社ゲート	
問い合わせ先：	株式会社ゲート 03-3865-5812	
価格：	9,800円	
OS：	Windows 95／98／NT4.0	MacOS 7.5以上
CPU：	Pentium 133MHz以上	PowerPC 120MHz以上
メモリー：	32MB以上	
ビデオ：	DirectX対応ビデオカード	640×480ドット、16ビット以上
HD容量：	88MB以上	
CD-ROMドライブ：	2倍速以上（4倍速以上推奨）	
サウンド：	DirectX対応サウンドカード	SoundManager3.1以上
対応API：	Direct3D、Glide	RAVE
PC-98での動作：	PC-9821、NXシリーズで可	ー
発売時期：	12月下旬	

幻想的なストーンヘンジ。いけにえをささげているのは、だれなのだろうか？

Myth II SOULBLIGHTER

リアリティーと美しさを追求したグラフィック

今回、地形を形成するポリゴンの密度は前作の4倍になり、畑のうねのような細かな地形の変化も再現されている。また、ミスⅡでは、一つ一つのアニメーションを構成するスプライトの数が2倍に増えたので、動きが非常になめらかだ。特に、足の速いユニットの移動場面や、Bowmanが背中から矢を取り出すしぐさが素晴らしい。さらに、回転する風車などの動く3D背景オブジェクトが導入されたことで、よりダイナミックな世界の構築が可能になった。開閉する跳ね橋や、爆薬で破壊できる橋などはゲーム進行を大いに盛り上げる。

ゆっくりと回る風車。ゲームプレイの舞台となる世界に臨場感を生み出している

ミスⅡではさらに、生きた動物がプレイヤーの目を楽しませてくれる。小川のせせらぎには魚が泳ぎ、森では鹿やリスが走る。空には鳥が舞い、村ではブタやニワトリが飼われている。通常のゲームでは、これらの小動物を攻撃できないようになっているが、マルチプレイモードでは、動物を使ったHuntingというゲームがある。WarlockやWarriorで鹿や鳥を追いかけ回すものだ。

前作では首が飛び、腕がちぎれるといった残酷なまでにリアルな表現に耐えられないという意見もあった。そのため、ミスⅡではNo blood（無血）モードが用意されている。ユニットが流血する代わりに星が飛ぶのであるが、ゲーム全体の雰囲気にそれほど影響はない。

ミスⅡにも雪山レベルが登場。雪の中ではDwarfの火炎瓶も湿りがちなので、2人同時攻撃が有効だ。さらに、雪の上ではBowmanやDwarfの移動速度がかなり落ちるので、注意が必要だ

No bloodモードでは、倒した敵が星になってしまう

魅力的な新ユニットの追加 火の扱いが重要に

指先から電撃を放ち、相手を黒焦げにするFetch、屈強な兵士を一けりで粉砕するTrowなどのユニットは、ミスⅡでも健在だ。惜しむらくは、Trowに対抗できた唯一の明智側のユニット「森の巨人」が登場しないことであろうか。

3種の新歩兵ユニット

Heron Guard／Brigand／Stygian Knight

歩兵ユニットもバリエーションが増えた。前作からのThrall、Warrior、Berserkに新たに3種が加わった。

Heron Guardは、一見日本の戦国時代の武将に見える。二つの刀を操るHeron Guardは、マンドレークの根を1本持っており、自分やほかのユニットの体力を回復できる。

Brigandは、Warriorに似た雇い兵であるが、その攻撃力は侮れないものがある。

Stygian Knightは、全身を真っ黒なよろいで固めた重装歩兵であり（実はよろいの中身が無い！）、動きは遅いが防御力が高い。壁として立ちふさがられると厄介だ。

歩兵ユニットのほかにも、触れただけで相手をまひさせるGhastや、ちょうど日本の「鬼」のような姿をしたMyrkridiaなど、新しいユニットが数多く登場する。

かつてTainに封印されたという古代の邪悪な種属、ユニットの上のManaゲージが見えるだろうか？　Myrkridiaは、このManaを使って時折強烈な直接攻撃をするので注意

魔導師Warlock

魔導師Warlockにも注目だ。頻繁に補充されるManaによって、FireballやConfusionといった強力な魔法を次々と繰り出す。

Warlockが放つFireballは、着弾すると大爆発を起こす。ユニットの上の青いゲージはManaを示している。満タンで約2発のFireballを放つことが可能だ

獣人Maul

新しく登場する巨人ユニットが、ブタを先祖に持つという獣人ユニットMaulである。とげ付きの巨大なこん棒で、敵を上からたたきつぶすさまは迫力じゅうぶんである。その上、集団で襲ってくるから始末が悪い。

重要な要素「火」

前作では比較的攻撃力が弱いために、少数ではGholのえさ程度にしかならなかったBowman（前作のArcherとは種属が違うが、機能的には同等）は、火矢を装備できるようになり、格段に攻撃力を増した。ただし、火矢は1本しか装備できない。

ミスⅡにおいては、火の扱いが非常に重要だ。火は草原などではゆっくりと燃え広がっていく上、各ユニットのAIは火が近くに来ると逃げるようにプログラムされている。そのため、火は敵の進軍を止める一時的な壁の役割も果たすのだ。それ以外にも、敵の火矢が撃ち込まれそうな地面をあらかじめ焼き払って進路を確保したり、布設されている地雷を遠方から安全に取り除くなど、Bowmanの装備する火矢は戦略上も非常に重要な役割を果たす。

魔法や火矢以外にも、強力な遠距離攻撃武器が登場する。Dwarfの強化版であるMortar Dwarfが発射するさく裂弾だ。この武器の命中精度は正確で、なおかつ弾の速度が速く、敵部隊に大ダメージを与える。また、城塞や海岸の大砲からの強力な砲弾も脅威だ。

そのままで、字幕のみ日本語化された。そのため、原作の重厚なナレーションをじゅうぶんに楽しめるようになっている。

ゲームの雰囲気を盛り上げるBGMにも工夫が凝らされている。ミスⅡでは、ゲームの進行状態に応じてBGMが変化するのだ。まるで映画のように、場面に応じた音楽が流れて雰囲気を盛り上げてくれる。さらに、A3D対応のサウンドカードを搭載すれば、室内での反響やエコーが再現される上、4スピーカーシステムでサラウンド効果も得ることができる。画像の美しさや、リアリティーだけでなく、ゲームの演出すべてにわたる細かなこだわりと作り込みは、ミスⅡが持つ魅力の一つでもある。

各種検索機能の搭載 個人やOrderのランクシステムも追加

ミスシリーズ専用サーバー bungie.netの新機能を紹介

さらに使いやすくなったbungie.net 追加された新機能でマルチプレイも白熱

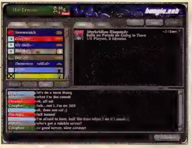
いくらAIの性能が向上しても、最強の敵はやはり「人間」であることに変わりはない。相手のユニットの動きから心理を読み、わなを仕掛け、挑発して敵を自分の術中に誘い込む。ミスの対戦は時間とともに常に変化しており、戦略のバリエーションは無限に思えるほど多様だ。それだけにいくらやっても飽きることがなく、常に新鮮な気持ちでゲームを楽しむことができる。

ミスでマルチプレイを楽しむためには、bungie.netという専用サーバーに接続するのが便利だ。このサーバーは、無料で利用できて、接続すれば自動的にアップデートも行われる。ミスⅡでは、性能が格段に向上した新しいbungie.netサーバーに接続される。

まずは、http://www.bungie.net/でアカウント名とパスワードを取得する。次に、タイトル画面からMULTIPLAYER GAMEを選択すると、「bungie.net」と「Others」を選択する場所があるので、bungie.netを選ぶ。アカウント名とパスワードを入力してから接続ボタンを押すと、自動的にbungie.netに接続される。世界各国から集まったプレイヤーと戦ってみると、その多様な戦術にミスの対戦の奥深さを認識することだろう。また、きっと自分の実力の向上にもつながるはずだ。同時に、gl(good luck)、gg(good game)などの略語を覚えておくと便利だ。

ミスでよく使われる略語や俗語

gl/gla	Good luck/Good luck all（ゲームを始める前のあいさつ）
gg	Good game（なかなか良いゲームだと思った場合の一言）
LMoH/ LMotH	Last man on the hill（マルチプレイでのゲームタイプ）
BC	Body Count（マルチプレイでのゲームタイプ）
FR	Flag Rally（マルチプレイでのゲームタイプ）
FFA	Free for all（チーム戦に対する個人戦の意味）
Dropper	ゲーム途中でQuitするプレイヤーを指す。あまり良いマナーではない
Camper	ゲーム終盤まで隠れていて、ほかの部隊が消耗するのを待つプレイヤーを指す



bung[illegible]ヤーのリストを表示できる。また、Findボタンでプレイヤーを検索したり、Prefsボタンであらかじめセットした自分の好みのゲームだけをリストできる

旧bungie.netから大きく進歩したのは、数々の検索機能が搭載されていることである。ミスⅡでは個人名、Order、ゲーム種などで検索ができるようになっており、しかも検索画面から直接そのプレイヤーがいる場所やゲームが行われている場所に移動できる。自分のチームメートや、気に入ったゲームを探すために、あちこちの部屋を移動して回る手間が省けるのは大変うれしい。

ランクシステムも、個人とOrderの二つに分けられた。トータルの戦績以外にも、ランク情報はゲーム種ごとに別々に管理されており、自分や他人の戦績をリアルタイムで確認できるようになっている。

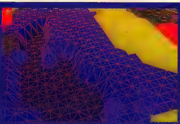
Orderとは、ほかのゲームでクランやギルドと呼ばれているプレイヤーのグループのことである。従来は、大小の大会でしか評価されなかったOrderがリアルタイムでランク付けされることになり、これまで以上にOrder同士のチーム戦が白熱しそうだ。

ゲーム種別のランクシステムが導入された。ランク情報は、bungie.netのチャ[illegible]してプレイヤーを選び、Statボタンを押すと[illegible]される。それぞれのバ[illegible]の最大値は、そのゲームにおける最高位のプレイヤーのポイント。縦線は全[illegible]の平均値を表す

FearとLoathingを活用して マップとユニットを解析する

ミスⅡでは、ユニットの細かなパラメータや、特殊な地形（Gholは通れるが、Warriorは通過できない場所など）に関する詳細な情報を、プレイヤーは通常見ることができない。しかし、付属のマップエディター用ツール「Fear」と「Loathing」を使えば、それらの情報を手に入れて対戦を有利に導くことができる。

例えば、FearでStygian Knightに関するobject情報（stygian knight object）を開くと、Stygian Knightは6.5から7のMax Vitalityを持ち、まひや混乱状態にはならないことと、その反面、爆発のダメージには弱いことが分かる。



Loathingで地[illegible]分を色分け表示させる[illegible]きる。Wigh[illegible]のにじゅう[illegible]水深のある[illegible]色）や、Ghol[illegible]れない急な[illegible]赤）の場所[illegible]ておこう

また、Loathingでマルチプレイ用のマップを開くと、旗やユニットの出現位置はもちろん、川の水深や斜面の状態などが色分けされて表示される。あらかじめこれらの情報を頭に入れておけば、おのずから進軍ルートや、布陣すべき場所などが見えてくるだろう。

Myth II SOULBLIGHTER

新しく追加されたゲームタイプとマップを解説

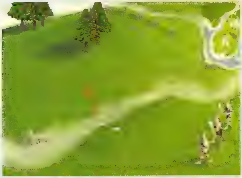
マルチプレイの基礎知識講座

ユニークなゲームタイプの追加

ミスⅡでは、Last Man on the HillやTerritoriesのように前作からおなじみのものに加え、Stampede、Assassin、Huntingといった新しいマルチプレイ用のゲームタイプが加わった。

King of the Hillは、前作では公開前に削除された幻のゲームタイプだが、改良が施されて復活している。マップは前作で人気の高かったI'll Dance On Your GraveとThe Desert Between Your Ears...以外は、新しいものになっている。街の真ん中に旗が立っていたり、旗そのものが塀で囲まれているマップがあったりと個性的なマップが多い。建物や塀は敵の攻撃を防ぐこともできるが、こちらの攻撃も当たりにくくなるので部隊配置を慎重にする。その反対に、競技場のようなほぼ完全にオープンで平たんなマップもある。

[illegible]らもいる[illegible]クを[illegible]ながら、旗のとこ[illegible]まで連れていくのは[illegible]骨の折れる仕事[illegible]中でW[illegible]を爆破されてしまっ[illegible]りしたら、その時[illegible]ほぼ負けが確定する



Huntingの[illegible]、うまく[illegible]鳥な[illegible]メランで落とすのが[illegible]

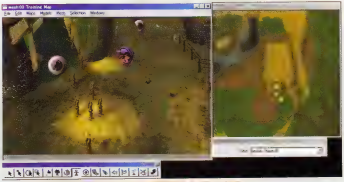
ミスⅡで新しく加わったゲームタイプ

Assassin	各部隊に、守らなければならないキーユニットが配分される。TrowやBaronなどプレイヤーが操作できるものと、ニワトリのようにAIで操作されるものがある。キーユニットを殺されたら、その部隊はゲームから消滅してしまう。Capture the flagの旗が、ユニットに置き換わったと考えると分かりやすいだろう
Stampede	ブタや村人などを護衛して、できるだけ多くをマップ中央の旗のそばに連れていく。旗のそばまで来ると、これらのユニットはテレポートして消え、得点が入る。スタートポイントが二つしかないチーム戦用マップでは、旗がそれぞれの敵の陣地に現れるので、さらに面白くなる
Hunting	マップ上を動き回る鹿や鳥などの小動物を、制限時間内にどれだけ倒すことができるかを競うゲーム。ブーメランや矢が鳥に当たると、思わず「やった!」と叫んでしまうだろう
King of the Hill	マップ中央の旗を、できるだけ長い時間キープしていた者が勝つというゲーム。瞬間的な攻撃力より、持久力が必要になる

オリジナルマップの作成も可能 ミスの世界を独自に構築

さらに、ミスⅡには自分でマップを改造したり、新しいマップを作ったりするためにFearとLoathingという二つのツールがついてくる。これらは実際にBungie Software Products社で使われているものを一般向けに使いやすくしたもので、非常に高機能である。Loathingは実際のミスⅡのエンジンを使って、ゲーム画面を見ながら地形の起伏の操作、ユニット、サウンド、オブジェクトなどの配置ができる。

そして、作ったマップをFearを使ってプラグインファイルに変換することで簡単に配付可能なオリジナルマップが作れてしまう。



[illegible]のすべてを[illegible]めたLoathingの[illegible]後ろの[illegible]は、[illegible]トを配置したり地面の形状を調整している間も[illegible]いる。操作は[illegible]ことでし分かりやすい

新ユニットの特徴を把握し たくみに使いこなせ

マルチプレイで役立つユニットの重点解説

ミスⅡに必勝法は存在しない。上級者は、ユニットの組み合わせ方、部隊の移動方法、乱戦での立ち回りのテクニックなど以外に、ほかのプレイヤーの熟練度やくせ、最近流行しているユニット配分などを考慮に入れて、いくつかの戦略パターンを使い分ける。孫子や宮本武蔵の兵法書に書いてあるようなことが、役に立つことも多い。「戦わずして勝つ。勝ってから戦う」である。

バリエーションが増えて さらに難しくなったユニット配分

当たり前のことではあるが、ユニット構成の基本は、自分が使うユニットは必要かつじゅうぶんな数を用意することである。ユニット配分の時点で、ほぼ勝敗が決まってしまうこともあるのでよく研究してほしい。勝つためには、各ユニットの基本的な性質をよく理解しておかなければならない。

ここでは、ミスⅡで使用できるユニットの中でも、特にマルチプレイにおいてよく使われるものを重点的にピックアップした。各ユニットの特徴を分かりやすくまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。

マルチプレイで使用される主なユニットとその特徴

ユニット名	Cost	Speed	まひ攻撃の影響	移動可能な地形	特徴
Berserk	3	5	まひあり	人間の背の立つ深さまで	素早い移動と攻撃
Bowman	3	2	まひあり	人間の背の立つ深さまで	火矢(1回分)
Brigand	2	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで	バランスの良い歩兵ユニット
Dwarf	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで	火薬袋(6回分)、火炎瓶攻撃
Mortar Dwarf	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで	Dwarfの火炎瓶より射程が長い
Fetch	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで	電撃による攻撃
Ghol	2	5	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで／坂道、がけを登れる	物を拾って投げることができる
Heron Guard	3	4	まひなし	人間の背の立つ深さまで	Heal(1回分)、移動がやや速い
Maul	4	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで	攻撃力と耐久力に優れる
Journeyman	6	2	まひなし	人間の背の立つ深さまで	Heal(6回分)
Soulless	3	3	まひなし	浮遊移動。地形に関係なく移動できる	ほとんどの地形を通過可能
Spider	1	5	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで／坂道、がけを登れる	Gholよりも急ながけを登れる
Stygian Knight	3	3	まひなし	人間の背の立つ深さまで	麻痺が効かない歩兵ユニット
Thrall	1	1	まひあり	水中に潜ることができる	水中に潜ることができる
Trow	24	5	まひなし	巨人の背の立つ深さまで	攻撃力、スピード、耐久力において最強のユニット
Warlock	6	2	まひあり	人間の背の立つ深さまで	SpecialキーでConfusion
Warrior	2	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで	バランスの取れた歩兵ユニット
Wight	3	1	まひなし	水中に潜ることができる	自爆して敵にダメージ+麻痺

※Speedは5段階評価。数字が大きいほど速く移動できる。なお、同じ数値で示されていても、若干のスピードの差はある

Heron Guard

Heron Guard	
Cost	3
Speed	4
まひなし	
人間の背の立つ深さまで移動可能	

Heron Guardは回復用にマンドレークの根を1本持っているが、Warriorを上回るスピードを生かした使い方をするといいだろう。また、まひ攻撃が効かない点も有利だ。

Berserk／Warrior

Berserk	
Cost	3
Speed	5
まひあり	
人間の背の立つ深さまで移動可能	

BerserkやWarriorなどの歩兵ユニットは、地味だが小回りがきく。攻撃力、防御力に優れ、初心者にも使いやすいユニットだ。特に、Berserkは攻撃力とスピードを兼ね備えており、使い道が多い。

Warrior	
Cost	2
Speed	3
まひあり	
人間の背の立つ深さまで移動可能	

Ghol

Gholは偵察が主になるが、Wight pus(後述)を持たせたり、ボールを運んだりすると きにとても重宝する。足が速いので、敵を挑発したりBowmanなど足の遅いユニットを倒すのにも利用できる。

Ghol	
Cost	2
Speed	5
まひあり	
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能。坂道、がけを登れる	

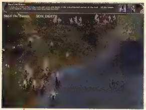
Warlock／Fetch／Dwarf

Warlock、Fetch、Dwarfは移動が遅い上、接近されるとまったく反撃できないので歩兵の護衛が必要だ。その分攻撃力は高く、一撃で複数の敵に大ダメージを与えることができる。市街戦では、Fireballや火炎瓶は壁にぶつかるとそこで爆発を起こすし、火付きの悪い火炎瓶は自分の足下に跳ね返ってから爆発したりするので注意が必要だ。また、WarlockのConfusionの魔法は、うまく使うと敵を完全に無力化できる。

Warlock	
Cost	6
Speed	2
まひあり	
人間の背の立つ深さまで移動可能	

Fetch	
Cost	6
Speed	2
まひあり	
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能	

Dwarf	
Cost	6
Speed	2
まひあり	
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能	



[illegible]突入しようとしたところに、WarlockのConfusionの魔法を受けて動けなくなってしまったWarrior部隊。Confusionの魔法は、T(Special)キー[illegible]ことができる

Bowman

Bowman	
Cost	3
Speed	2
まひあり	
人間の背の立つ深さまで移動可能	

Bowmanは移動速度が遅いのだが、射程が長い火矢を装備しているため、戦略上は重要な意義を持つ。火矢は草原などに打ち込めば、その火はしばらく消えることがないだけでなく、かなり広い範囲に燃え広がる。特にマルチプレイでは、わざわざ火の中へ突入するプレイヤーはほとんどいないので、戦略上の効果は予想以上に大きい。

ただし、火の壁はWarriorなどの防御力の高いユニットならばダメージを受けながらも突破できるので、こちらも歩兵部隊を火の壁の前に用意して威嚇する。そうすれば、もし敵が火の壁を越えて進軍してきても、火を背にした敵は、徐々に燃え広がってきた火に背中を焼かれることになり、こちらが圧倒的に有利に戦える。

[illegible]

一般的に、ユニットの種類があまりに多いと、それぞれのユニットの数が減る上、操作が煩雑になりやすい。特に、初心者はいろいろなユニットを少しずつ配分した部隊を作りがちだが、総合的な戦闘力は低くなってしまうので注意が必要だ。また、遠距離攻撃ユニットばかりの部隊ほどもろいものはない。遠距離攻撃ユニットはたいていの場合動きが遅く、防御力が弱いため、歩兵ユニットによるサポートが必須である。結論としては、できる限り歩兵を充実させ、残ったポイントを1、2種類の遠距離攻撃ユニットに集中的に割り振るのが無難な配分方法だと言える。

対戦が確実に有利になるTips厳選紹介

Myth II SOULBLIGHTER

対戦でのスキルをワンランクアップさせるTips

実戦で必ず役立つテクニックの数々をマスターせよ

ここでは、実際にマルチプレイをする上で、知っておくとかなり有利になるTipsを紹介する。いずれも使い方によって、かなり戦況を自軍に有利に進めていくことができるので、ぜひ活用してほしい。

ミスIIの対戦を実際にやってみると、頭だけで考えた戦略は多くの場合において役に立たないことが分かるだろう。そこであきらめずに、初めは熟練者と対戦したフィルムを保存しておき、戦い方を研究すると良い。とりあえずは、100ゲームほどこなしてみると、自分なりの戦い方が見えてくるはずだ。目指すところは自分の独自のスタイルの確立であるが、その道は険しい。焦らずに頑張ってもらいたい。

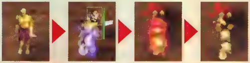
情報収集

Gholなどの足の速いユニットを使って、視覚的に情報を収集するのが基本的な情報収集のやり方だ。だが、ちょっとしたコツで、目に見えないような遠くの敵の状況を把握しながら、有利にゲームを進めることもできる。

F7キーを押すと、現在の各プレイヤーの順位と、残存兵力が分かる。これによって、例えばゲーム開始直後に相手の戦力が減少している場合、相手はWightを分解した可能性が高い、というようなことを推測できる。敵同士が戦闘を始めれば、音だけではなく、地面に散らばる矢や死体の数からも戦闘の激しさを知ることができる。これらの情報を総合的に判断して、自分の移動方向や戦略を修正していく。

Wight pus

WightをJourneymanやHeron GuardでHealすると、爆発せずに大小二つずつ、合計四つのかけらに分解する。Gholを選択して、このかけらをクリックすると拾うことができるので、そのまま敵を攻撃する。すると、Gholは持っていたかけらを敵に投げつけてまひ攻撃ができる。特に、大きなほうのかけらは、爆発してダメージを与えるので重宝する。DwarfやBowmanなど、体力が少なく、まひ攻撃に弱いユニットが狙い目だ。



[illegible] Wightを [illegible]

部隊のPreset

たくさんあるユニットを、その都度マウスで選択して動かすのは効率が悪い。そこで威力を発揮するのがPresetである。あらかじめセットしたい部隊を選択して、Altキー（MacならCommandキー）と数字キーをしばらく同時に押していると、その部隊をショートカットに登録できる。それ以降は、再び同じショートカットを使って部隊を選択できる。

普通はGhol、Bowman、歩兵ユニット、Dwarfのように同種のユニットをまとめてPresetに割り振っておく。そうすれば、最初Bowmanで威嚇射撃を浴びせた後、向かってくる敵を歩兵で迎え撃つなどの、いくつかの部隊を組み合わせた連携攻撃がスムーズにできる。混とんとした戦場で、自分の目的とするユニットだけを選択するのはかなり困難なので、ぜひ活用してほしい。

Presetに割り振るユニットは、自分で任意に選択する。Altキーと数字キーでPresetを登録すると、このような表示が出る

隊形の重要性

同じ戦力（正確にはポイント数）でスタートするミスIIでは、部隊の隊形によって攻撃力や防御力が変化する。同種、同数の戦力でも、隊形によって攻撃の効率に大きな差が生まれ、それが結果的に勝敗を分けることになる。

基本的には、横に広くひろがる隊形「2」がよく使われる。これはユニットの攻撃力を最大限に発揮できる隊形なのである。ゲーム開始直後に全部隊に隊形2を記憶させておくと、部隊を分離した後もそれぞれが隊形2を形成するので便利だ。突然の敵の突撃にもすばやく対処できる。また、こちらから攻撃を仕掛ける場合にも、ただバラバラに攻撃するのではなく、できるだけ隊形を維持したまま相手を追い込むようにするといい。

市街戦では、いくつかの小部隊に分けて別々のルートから攻撃を仕掛けなければならない。特に狭いところを通る場合には、その部隊で最も遅いユニットが進路をふさがないようにしないと、非常に危険である。結果的に、Dwarfなどは1、2の護衛ユニットを付けて、本隊からやや離して慎重に進軍させることになる。うまく敵の目を欺いて、側面から奇襲攻撃を仕掛けられれば効果は絶大だ。

歩兵の本隊とJourneymanで相手の注意を引き、[illegible]らの奇襲が成功した瞬間。[illegible]は護衛のBerserkに惑わされ、建物に隠れたDwarfの接近に気付いていなかったようだ

初期配置の一例。[illegible]置。Bowmanを配置し、その周囲を歩兵で囲む。ちなみに、この配置だと画面左側からの攻撃に弱い

ゲームを彩るマジックアイテムとプレイヤーを助けるNPCデータ集

BALDUR'S GATE

壮大な世界観でつづる冒険の物語
大型ネットワークRPG特集第2弾

かつてないほど壮大な世界観と歴史を持つ「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」のシステムと、練り込まれたストーリーでプレイヤーを魅了する「BALDUR'S GATE」。今回は、ゲームを円滑に進めるために、あるいはマニアックなやりこみに欠かせないマジックアイテム、NPCなどの各種データを紹介していく。冒険のお供にぜひ役立ててほしい。

序盤で手に入るマジックアイテム大全

「BALDUR'S GATE」(以下、BG)では、右クリックでほとんどのアイテムと魔法の解説を見ることができる。Short SwordやChain Mailといった基本的な武器防具などは、ゲーム内で表示される説明でじゅうぶん理解できるだろう。

そこで、より高い重要性を持つマジックアイテムとマジックワンド類についてのデータを提供しよう。特定のクエストをこなせば必ず手に入るものから、お目にかかるためには相当運が必要なものまで、実にさまざまな種類がある。アイテムコレクターにはたまらないだろう。

どのアイテムでも、鑑定してから装備・使用することが基本だ。Identify(鑑定)の呪文が使えるMageや、Loreの技能が高いキャラクター(Loreについては、p.083のコラムを参照)などがパーティーにいると便利だろう。特に、装備類には、一度身につけると外せなくなる呪われたものもある。くれぐれも注意し、いきなり装備をしないようにしよう。

今回紹介するのは、序盤で入手可能なアイテムだ。もちろん、BGの世界にはもっと強力なアイテムが数多く存在する。諸君も冒険を重ねるにつれてそれらを手にすることができるだろう。

用語解説

BGでは、武器類のデータを見ると、ダメージ欄に「1D6」などと記されている。これは、ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS(以下、AD&D)のルールに基づくもので、ダイス(さいころ)を振ってダメージを決めることを表す。例えば、1D10なら10面ダイス1個で1～10、2D6なら6面ダイス2個で2～12となる。

また、武器名などでArrow＋1のように修正数値が付いているものがある。これは、ダメージやArmor Class(以下、AC)、Saving Throw(以下、ST)、命中率にその値の修正が付くことを示す。それぞれの意味は以下のとおりだ。

- AC：防御力を示し、低いほど攻撃が当たりにくい。初期値は10
- ST：魔法や毒などへの抵抗判定。1D20で、キャラクターシートにある各項目以上の値を出せば成功する
- 命中率：キャラクターシート上ではTHAC0という項目で示される。これは「AC0の相手に命中させるのに必要な値」の意味。この値が1下がると、命中率が5%上がる

今回は、単に修正値が付いているだけのマジックアイテムについては割愛し、特殊効果が備わっているものを紹介していく。

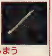
武　器

Moonblade

特徴・効果：ダメージ1D8。さらに、命中率、ダメージに＋3のボーナスがある。攻撃速度も非常に速く、優れた剣

備考：使い手を自ら選ぶ伝説の剣。Nashkel鉱山最下層の敵を倒すと宝箱から手に入る。同じ場所で仲間になるエルフXanにしか使用できない

Bolts of Polymorphing



特徴・効果：Crossbow用の矢。ダメージ1D10。当たった相手は、ST(Petrify/Polymorphの項)に失敗するとリスに変身させられてしまう

備考：リスになった相手はまったく無力なので、簡単に倒すことができるだろう。しかも、効果時間は「永久」。やられる相手にとってはまさに恐怖だ

Bolts of Biting

特徴・効果：Crossbow用の矢でダメージは1D10。さらに、毒によって追加ダメージを与え続ける。毒の効果は15秒間続く

備考：弓を使うモンスターがたまに持っている

Arrows of Fire

Arrows of Ice

特徴・効果：Bow用の矢。ダメージ1D6、さらに火炎／冷気ダメージ1D6(ST不能)を与える

備考：特定の敵から奪える。魔法などに抵抗する際のSTが使えないため、敵に使われるとてもつらい

防具

Helmet of opposite Alignment

特徴・効果：装備するとAlignmentが逆転する。Remove Curse以外の手段で取り外すことはできない
備考：LawfulはChaoticに、GoodはEvilに変化する。Neutral属性の者には影響がない

Helmet of opposite Alignmentを使うと、このように完全にAlignmentが逆転する。Chaotic EvilのPaladinなどもできてしまう

Helmet of Infravision

特徴・効果：装備した者に120フィートの範囲の暗視能力を与える
備考：ヘルメットは、一般に相手のクリティカルヒットを無効にする。Beregostの酒場で襲って来る者を倒すと手に入る

Knave's Robe

特徴・効果：剣などSlashing（斬る）属性の武器に対しては、ACが－1されて計算される。さらに、Death SpellのSTにも1のボーナスを受ける
備考：Multi-Class、Dual-Classを含むMage系のみ装備可能。Nashkel東のテントにいる邪悪なMageを倒すと手に入る。グラフィックが格好いい

Gauntlets of Dexterity

特徴・効果：Dexterity（以下、DEX）を18に引き上げる腕よろい。DEXが上がるとACは下がることになる
備考：能力値を上げる素晴らしいアイテム。ただし、DEX19以上の者に装備させても18に固定されるので注意

Bracers of Defence A.C.7

Bracers of Defence A.C.8

特徴・効果：装備した者のACを7(8)にする。ほかの装備による修正、DEX修正も加えられる
備考：Bracers of Defence A.C.8は、なんと、Beregostで市販品として売られている。値段は結構張るので、そこまでして買う必要があるかどうかは疑問だ。Bracers of Defence A.C.7は非売品だ

Bracers of Specialization

特徴・効果：命中率に＋1、与えるダメージに＋2の修正を受ける腕よろい
備考：力自慢の戦士にぴったりの装備。腕よろいは絶対数が少ないので貴重品だ

Boots of Avoidance

特徴・効果：矢などの飛び道具に対して、ACが－5されて計算される
備考：Nashkel鉱山最下層の敵を倒すと手に入る

Boots of Grounding

特徴・効果：電撃系の魔法攻撃の耐性が＋50%される
備考：Nashkelの刺客Nimbulを倒すと手に入る

Boots of Stealth

特徴・効果：Thief技能のStealthが＋35%される
備考：本来はクエスト達成のために、入手後は依頼者に渡さなければならないアイテムだが……

Girdle of Piercing

特徴・効果：やりなどのPiercing（打突）属性の武器に対してはACが－3されて計算される
備考：ほかの武器にはまったく無力なので過信は禁物。気休め程度に考えよう

Girdle of Masculinity/Femininity

特徴・効果：呪われたガードル。何の特殊効果もないが、装備すると外れなくなる上、性別が逆になってしまう
備考：BGの世界で自由な性転換を可能にした画期的アイテム

Golden Girdle

特徴・効果：剣などのSlashing属性の武器に対しては、ACが－3されて計算される
備考：輝く金のベルト。剣を使うモンスターや敵は多いため、意外と役に立つ

Loreスキルを活用しよう

BGでは、Loreというスキルが設けられている。これはアイテムを鑑定する知識だと考えてもらえばいい。AD&Dのシステムでは、アイテムの鑑定にはIdentifyの呪文かスクロール、またはBardの鑑定技能が必要なのだが、一種の救済措置として設けられたようだ。

鑑定は、アイテムの上で右クリックすることによってどのキャラクターでも試すことができる。キャラクターのLoreと、アイテムごとに設定されたLoreValueとを比較し、キャラクターのスキルが勝っていれば鑑定に成功する。Loreは、レベルアップによって上昇する。上昇する値は左の表のようにBardが最も高い。また、戦士系は低く、ThiefやMageは高めのLoreを獲得できる。Loreの現在値はキャラクターシートにあるので、アイテム入手時は、Loreの高いキャラクターにまず鑑定させよう。

Class	レベルアップ時に上昇するLoreの値
Bard	10
Thief	3
Mage*	3
そのほかのClass	1

※Specialist Mageを含む

左はLore 3のPaladin、右はLore 25のMageが、Arrow of Fireを鑑定した結果だ。鑑定に失敗していると、「NOT IDENTIFIED」と表示され、通常の矢と同じ情報しか知ることができない

マジックワンド

Wand of Magic Missiles

特徴・効果：Mageの呪文Magic Missileが10回分チャージされたワンド(つえ)。ダメージは1D4+1

備考：レベルに関係なく、放つ本数は1本。使えるClassに制限がないのが便利だ。ものによっては20回分チャージされているワンドもある

Wand of Lightning

特徴・効果：Mageの呪文Lightning Boltがチャージされたワンド。ダメージは6D6とすさまじい。さらに、壁などに当たると跳ね返って、複数の敵にダメージを与える

備考：Fighter、Cleric、Druid、Thiefは使用できない。また、使用は一度きりである

Wand of Monster Summoning

特徴・効果：Mageの呪文Monster Summoningと同じ効果を持ち、術者と共に戦うモンスターを召喚する

備考：モンスターはNPCと同様に操作が可能で、呪文の効果が切れるか、倒されるまで戦いを続ける。何が召喚されるかはランダムだ

Wand of Frost

特徴・効果：氷の柱を作り出して、目標1体に対し8D6のダメージを与える強力なワンド

備考：あまりにも強力。人間型の敵ならまずひとたまりもないだろう

Wand of Fire

特徴・効果：Agannanzer's Scorcher、Fireballと二つの炎系呪文を発動できる便利なワンド。どちらもダメージは6D6とかなりの威力だ

備考：Fighter、Cleric、Druid、Thiefは使用できない。優れたアイテムだけにそう簡単には手に入らないが、きっと戦闘の助けになるだろう

ポーション

Potion of Healing

特徴・効果：HPを9回復する

備考：戦闘時は治癒呪文の詠唱中に打撃を受けて死ぬことが多い。素早く回復できるポーションに頼るのがいいだろう

Elixir of Health

特徴・効果：HPを10回復し、毒、まひなどの異常を治す

備考：Potion of Healingの代用として飲むにはあまりにももったいない。値段もべらぼうに高い

Antidote

特徴・効果：毒を消し、毒の進行によるダメージを食い止める

備考：BGでは毒の回りが異様に速い。毒にやられたらひとまずポーズをかけて、これを飲もう

Potion of Genius

特徴・効果：Intelligence(以下、INT)を+4する。ただし、最高値は25まで。持続時間は15ターン

Potion of Mind Forcusing

特徴・効果：INT+3、DEX+3の修正を与える。持続時間はゲーム時間の12時間

Potion of Insight

特徴・効果：元の値に関わらず、キャラクターのWisdom(以下、WIS)を18にする。持続時間は6時間

備考：この辺のポーションはMageやCleric向きだが、効果が地味なのであまり使わないかもしれない

Potion of Strength (18) / Potion of Hill Giant Strength (19) / Potion of Frost Giant Strength (21) / Potion of Cloud Giant Strength (23)

Potion of Strength (18)

Potion of Hill Giant Strength (19)

Potion of Frost Giant Strength (21)

Potion of Cloud Giant Strength (23)

特徴・効果：キャラクターのStrength(以下、STR)を左上から18、19、21、23にする。効果時間はPotion of Strengthが20ターン、そのほかは10ターンだ

備考：戦士系のキャラクターのみ使用できる。効果時間は短いが、力を手に入れた戦士は戦闘をあっという間に終わらせることができるはずだ

Potion of Magic Blocking

特徴・効果：1～5レベルのあらゆる呪文に対して無敵になる。効果時間は3ターン

備考：効果時間は短いが、使いどころを考えれば、これほど強力なポーションもないといえる

Potion of Magic Resistance

特徴・効果：10ターンの間、あらゆる呪文に対する耐性を50%上げる

備考：治療呪文や補助呪文など、本人に利益となる呪文にも耐性を持つので注意

Potion of Mirrored Eyes

特徴・効果：石化攻撃に無敵になる。効果時間は6時間

備考：対Basilisk戦に必須。人数分手に入らないのが難点だ

Potion of Heroism

特徴・効果：HPを+15、命中率を+2、攻撃時に与えるダメージをさらに+2する

備考：Fighter、Ranger、Paladin及びFighterを含むMulti-ClassとDual-Classのみ使用可

Potion of Cold Resistance

特徴・効果：10ターンの間、冷気攻撃・呪文に対する耐性を50%上げる

備考：常にProtection from Fire／Coldを用意していられるわけではないため、役に立つ。

Potion of Power

特徴・効果：命中率+2、ダメージ+4、HPが現在値+10。さらにPick PocketsなどThief系のスキルすべてに+20%の修正。効果時間は4ターン

備考：Potion of Heroismの強化版であり、Class制限がない。効果を見てのとおり、Thiefに使っても面白い

Potion of Invulnerability

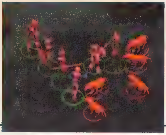
特徴・効果：ACを5下げ、すべてのSTに+5のボーナスを与える

備考：ものすごく使えるポーションだが、Beregostの街にいるあるNPCとの関係をこじらせて倒さなければ手に入れられない

Potion of Invisibility

特徴・効果：飲むと姿を消せる。Mageの呪文のInvisibilityと同じ効果を得る

備考：呪文の詠唱や攻撃といった積極的行動をとらない限り、姿を見られることはない



混戦状態になったときや、どうしても苦しい戦いのときにこそ、ポーションやマジックワンドが役に立つ。どんどん使おう

アクセサリー

Ring of Protection+1

Amulet of Protection+1

Cloak of Protection+1

特徴・効果：ACが1下がり、すべてのSTに1のボーナスが付く
備考：割と基本的だが、持っていて損のないアイテム。+1系のアイテムは目立った点もないが、さりげなく使える

Ring of Energy

特徴・効果：アイテムとして使用すると、2D6のST不能のエネルギーを発する指輪
備考：炎のビームが敵を貫く。思わぬグラフィックにぎょっとする一品

Ring of Infravision

特徴・効果：装備者に120フィートの範囲の暗視能力を与える
備考：Nashkel東のお祭り会場のテントで売られている。夜店にしてはすごいラインナップだ。Nashkelの刺客も一つ持っている

Ring of Holiness

特徴・効果：Cleric、Druidなど僧侶系のキャラクターのみ装備可能。レベル1～4僧侶呪文の記憶数を各1ずつ追加する
備考：僧侶呪文がオマケで1個ずつ増える、とてもありがたい指輪。買うこともできるが、Nashkel鉱山最下層の敵も持っている

Oil of Fiery Burning

特徴・効果：揮発性の高い油。空気に触れると爆発し、5D6のダメージを周囲に与える(本人を含む)
備考：一体何に使っていいのかさっぱり分からない。HPの高いキャラクターが敵のただ中で自爆するという手もあるが……

Oil of Speed

特徴・効果：移動、攻撃、呪文の詠唱といったすべての動作を2倍の速さにする。ただし、効果時間はたったの5ターンしかない
備考：すべてのアニメーションも倍速で動くため、動作が非常にコミカルになる。素早いキャラクターに使うと戦闘時に非常に役に立つ

Potion of Absorption

特徴・効果：電撃系の魔法攻撃を完全に無効にし、Crushing(打撃)属性の武器に対してはACが－10されて計算される。効果は10ターン
備考：いろいろな効果が付いているが、使いづらい印象を受ける

Potion of Stone Form

特徴・効果：ACを0にし、すべてのSTに+3のボーナスを受ける。ただしDEXは3下がる。効果は5ターン
備考：たとえ素っ裸でも、これを飲めばACが0になる。効果時間中はキャラクターのグラフィックが石像風になる

Potion of Defence

特徴・効果：ACを2下げる。効果は10ターンの間
備考：地味だが、さりげなく使えるポーション

Violet Potion

特徴・効果：STRを25に、DEXとConstitution(以下、CON)を3に固定する。効果時間は1日
備考：Nashkel東のお祭りのテントで上のポーションと一緒に売られている。値段は同じく50GP

Red Potion

特徴・効果：INTを25に、WISとSTRを3に固定する。効果は1日続く
備考：Nashkel東のお祭りのテントで買うことができる。値段は50GPで、在庫は1本限り

BGは着実に進化を続けている!?
1月号からここが変わった

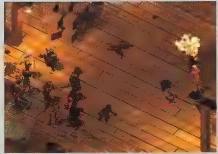
今回の特集では、1月号で評価したものよりさらに新しいバージョンのCD-ROMを使用したが、前回のものに比べていくつかの変更点が見られた。Candlekeepの街にもNPCの配置の違いなどがあり、1月号の記述と異なるものが出てきたので、ここに変更点を掲載しよう。

新しいCD-ROMでは、NPCのグラフィックにも変更が加えられ、より重厚なものになった。また、ゲーム開始時にウインドウで表示されていたチュートリアルは、街にたたずむTutorに話し掛けて教わる形になった。これで、冒険に慣れているプレイヤーはチュートリアルの表示を飛ばしてゲームを楽しむことができる。記事に関わる変更は以下のとおりだ。

①Shankが、The StorehouseからPriest's Quarterに移動。主人公を狙って攻撃してくることは変わらない。Rat退治のクエストと完全に場所を分けられた

②The Storehouseの前に、NPCのJondalarと Ericが追加された。彼らは戦闘の仕方について解説してくれた上に、練習相手になってくれる。ダメージは受けないので安心して挑んでみよう

③門の近くにいるGatewardenと会話することによって、戦闘訓練場(門から斜め左下にある建物)へ連れて行ってもらえる。ここで仮のパーティと、多人数戦闘の練習をすることができる。一度しか入れないが、時間は無制限だ。好きなだけ練習できるので思う存分やってみよう



5人の仮パーティーを組んで、集団戦闘の練習ができる。ときどき、中にいる老人が練習を続けるかどうか聞いてくるので、続けたい場合は上の選択肢を選ぼう。下を選ぶと、強制的に外に出されてしまう

冒険をサポートしてくれる個性豊かなNPCたち

BGで欠かせないのがNPCの存在だ。共に旅する心強い仲間として、あるいは行く手を阻む手強い敵として、至るところで物語を盛り上げてくれる。ここでは、選択の仕方では仲間になるNPCを能力値データ付きで紹介していこう。信頼できる仲間として、じっくりつきあっていけそうな冒険者を選ぶための参考にしてほしい。

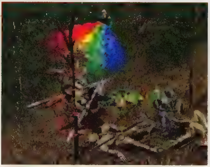
NPCと上手に付き合うために、自らの評判に注意を払おう

NPCは、主人公のパーティーや各キャラクターをReputation(評判)、Alignment(属性)、Charisma(魅力。以下、CHA)で判断して態度を決める。これをよく覚えておこう。何も考えずにその場限りの行動ばかりとっていると、後の展開が非常に苦しくなる。ここで各パラメータについて、簡単に説明しておこう。

Reputationは世間的な評価を示す。クエストをこなしたり、寺院に寄付をすれば上がり、むやみな殺生や盗みを繰り返していると下がる。Reputationが下がりすぎると、いわゆる指名手配状態になる。Guardに襲われたり、店主が商品を売らなくなったりするのだ。ちなみに、Reputationはキャラクターシート上ではAverage、Popularなど数段階で示されるが、実際にはもっと細かい数値で計算されているようだ。

Alignmentは基本的な性格を表す(キャラクターの性根とでも言えばいいだろうか)。Reputationと

それぞれのNPCはAlignmentにあった性格を持っている。画面はお金欲しさに、パーティーが[illegible]の僧侶を殺してしまい、PaladinとNeutral GoodのFighterが悪事を嘆き、いさめる発言を始めたところだ。Reputationも5に低下してしまった



[illegible]

Alignmentは、ゲーム中で連動していて、Reputationが高ければLawful GoodのNPCに好かれ、Chaotic EvilのNPCには敬遠される。低い場合はその逆だ。このため、Goodの多いパーティーにEvilが加入して善行ばかりしていると、衝突が起こりやすくなる。パーティーの在り方について不満を言い出すNPCもいる。

一方、CHAは、人間的な魅力を表わす能力値だ。この値が高いキャラクターは、NPCの受けが一般によくなる。NPCがこちらに好意を持っているかどうかは、せりふで判断することが可能だ。なお、ReputationやAlignmentとは関連しない。

こちらが仲間にするNPCを選ぶときも、Classや能力値を重視するのは当然だが、Alignment(属性)についても注意を払うようにしよう。1月号でも少し触れたが、NPCはAlignmentをかなり意識した行動をとるようにできている。あまりにもかけ離れたAlignmentの者を同一パーティーに置いたり、Lawful Goodのメンバーがいるのに他人の家から盗み放題などといった悪事を繰り返していると、不満の募った彼らの離反はまぬがれない。大切な仲間をむざむざ失うことのないように気をつけよう。

Rep[illegible]寺院の金額を寄付すると、「あなたの行為は高く評価されました」と褒めたたえる言葉が表示され、Reputationが1上がった

主人公の冒険をサポートする多様なNPCデータ集

主に街周辺で仲間にすることのできるNPCのデータを紹介しよう。種族も職業も実に多種多様だ。パーティーには5人のNPCまでしか入れられないので、気に入ったメンバーだけを選ぶようにしよう。もちろん、後で外すこともできるが、居心地がよかった場合など非常にさみしがるNPCもいるのだ。

以下にあるのがNPCのデータだ。彼らの旅の目的や、どうすれば仲間にできるのかという点についても触れた。特に表記のない者は、好意的な返答をするか、仲間になりたいとの申し出を承諾するだけでパーティーに加わる者だ。たいてい、OKの選択肢はいちばん上にある。なお、NPCのレベルは仲間になったときのパーティーのレベルによって変わるようだ。

[illegible]換えられないことを知ると、相棒を連れて去ろうとしている

Imoen

Thief／♀／Human
Neutral Good

STR	: 9	INT	: 17
DEX	: 18	WIS	: 11
CON	: 16	CHA	: 16

主人公の幼なじみで、外の世界に強いあこがれを持っている。主人公と養父Gorionの後をこっそりつけて街を出て来ており、養父の死亡直後に主人公の前に現れる。最初から弓を装備しているので、後方支援型として序盤は役に立つ。また、彼女のOpen Locks、Detect Trapsなどの能力なくしては宝箱の中身を手に入れることは難しいだろう。

Montaron

Fighter-Thief／♂／Halfling
Neutral Evil

STR	: 16	INT	: 12
DEX	: 17	WIS	: 13
CON	: 15	CHA	: 9

悪態を吐きながら相棒Xzarと旅をするHalfling。Xzarを仲間にすると一緒についてくる。しゃべりはXzar、行動はMontaronが担当のようだ。また、彼らは2人で一つのチームなので、片方を外すともう片方も必ず仲間から抜けてしまう。この2人は、特にずば抜けた点はないので、気に入ったら仲間にして、序盤の荷物持ちにするのもいいだろう。

Khalid

Fighter／♂／Half-Elf
Neutral Good

STR	: 13	INT	: 12
DEX	: 16	WIS	: 10
CON	: 15	CHA	: 9

同じくFriendly Arms Innで主人公を待つ。ちょっとどもり気味のスピーチが特徴。Jaheiraの夫でもあり、主人公を守り、旅を共にすることを望む。とはいえ、Fighterとしては明らかに力不足で、妻のJaheiraには遠く及ばない。しかし、この夫婦も片方だけを外すことはできないのだ。2人はとりあえずNashkelにいって不穏な情勢について調べてみようと考えている。

Garrick

Bard／♂／Human
Chaotic Neutral

STR	: 14	INT	: 13
DEX	: 16	WIS	: 14
CON	: 9	CHA	: 15

BeregostにいるBard。音楽家Silkeに付き従っている。宿屋の近くで、彼女をFriendly Arms Innまで無事送り届ける護衛を探している。この依頼を受けて、かつパーティーが残忍なSilkeの本性を見ぬくことができれば、愛想を尽かした彼が仲間になりたいと申し出てくるはずだ。BardというClassに興味があるなら仲間にしてみるのもいいだろう。能力は並だ。

Xzar

Necromancer／♂／Human
Chatoic evil

STR	: 14	INT	: 17
DEX	: 16	WIS	: 16
CON	: 10	CHA	: 10

Imoenに会った後、北に向かって街道を歩いていくと、彼とMontaronのコンビに出会う。彼らは南にある街Nashkelの市長に会うのが目的らしい。能力値的には並で、Chaotic Evilである点が扱いにくいが、Mageが必要なら仲間にしてみよう。旅を一緒にすると答えれば、すぐ仲間になる。

Jaheira

Fighter-Druid／♀／Half-Elf
True Neutral

STR	: 15	INT	: 10
DEX	: 14	WIS	: 14
CON	: 17	CHA	: 15

Friendly Arms Innにいる養父Gorionの旧友で、主人公の新たな守護者となってくれる女性。Jaheiraは主人公と距離が離れると、こちらに必ず戻って来る。また、主人公を攻撃したものを優先的に攻撃し返す特徴を持っている。貴重な僧侶呪文が使えるので、仲間にしておいて損はない。戦士としても、(武器に制限があるが)重装備に耐え、男顔負けの活躍をしてくれる。

Kagain

Fighter／♂／Dwarf
Lawful Evil

STR	: 16	INT	: 15
DEX	: 12	WIS	: 11
CON	: 20	CHA	: 8

絵に描いたような頑固者のDwarf。Beregost在住。普段はキャラバンの護衛などを務める雇い兵だが、現在は行方不明の貴族の息子を捜す使命を受け、共にそれを果たす仲間を募集しているところだ。Kagainがパーティーを雇うという形になるため、ちゃんと賃金の提示もある。興味があるなら即OKするか、賃金について聞いてみよう。ずば抜けた高さのCONに注目。HPの上昇率はすさまじいものがあり、前衛の壁として最適だ。

Minsc

Ranger／♂／Human
Neutral Good

STR	18／93	INT	8
DEX	15	WIS	6
CON	15	CHA	9

憎んでいる種族：Gnoll

Nashkelの貯水庫近くで、仲間を探している筋骨隆々のRanger。STR18／93は特筆に価する。大好きなハムスターの「友人」Booをアイテム扱いで連れている。Booをけなすと戦闘になってしまうので注意。彼の旅の目的は、捕らわれの友Dynaheirを救うことだ。手伝うことを承諾すれば仲間になる。彼の目的はEdwinの旅の目的と相反することに注意。両方を一度に仲間にすることも可能だが、真実はどちらにあるのだろうか。

Ajantis

Paladin／♂／Human
Lawful Good

STR	17	INT	12
DEX	13	WIS	13
CON	16	CHA	17

天界の神Helmを信奉し、修業の旅をしているPaladin。HP回復もできる前衛として安心してパーティーに入れられるNPCだ。Friendly Arms Innの東の森にいるが、ここには強力な敵も多く登場するのでじゅうぶん注意しよう。町中よりも、外のフィールドにいるNPCは能力的に高めになっているようだ。

Tiax

Cleric-Thief／♂／Gnome
Chaotic Evil

STR	9	INT	10
DEX	16	WIS	13
CON	16	CHA	9

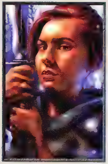
Nashkel鉱山西のフィールドにいる。GnomeのNPCは存在自体が珍しく、Alignmentも Chaotic Evilと強烈だ。口調もなかなか尊大で、仲間に入れるどころか殴りたくなるプレイヤーもいることだろう。能力値は中途半端な印象を受ける。

Edwin

Conjurer／♂／Human
Lawful Evil

STR	9	INT	18
DEX	10	WIS	9
CON	16	CHA	10

Nashkelの街の風車横で、仲間を探しているSpecialist Mage。邪悪な魔女Dynaheirを倒すのが目的。かなり一方的なオファーをパーティーに持ち掛けてくるので、受けるか受けないかは諸君次第だ。すぐに絶叫したり、瀕死になると「ママー」と言い出したりと、スピーチは抜群におもしろいが、能力値だけ言えば、低いステータスが多すぎてどうしようもない仲間だ。ちなみに、一度依頼を断ってから話し掛けると、怒って襲い掛かってくる。倒すのは簡単だが、得る物も少ない。



Branwen

Cleric／♀／Human
True Neutral

STR	13	INT	9
DEX	16	WIS	16
CON	15	CHA	13

Nashkel東のフェスティバル会場のテント前にいる。ただし、石化させられているのでStone to Fleshのスクロールを手に入れる必要がある。石化を解いてやると感謝して仲間になりたいと申し出てくる。それにしても、いったい何年間石化させられていたのだろうか……。彼女の真の年齢さえ気にしなければ、回復要員として仲間に入れておくのもいいだろう。

Viconia

Cleric／♀／Elf
Neutral Evil

STR	10	INT	16
DEX	19	WIS	15
CON	8	CHA	14

出自の故に世間の人々に誤解され、苦難の道を歩むDarkElf（黒い肌のElf）の女性。Friendly Arms Innの東の森のどこかにおり、Guardに追われている。彼女を仲間にするためにはGuardを1人倒さなければならないため、Reputationが1段階下がることは覚悟しよう。DEX19は特筆といえる。Clericが欲しいなら仲間にしてみるのもいいだろう。

Xan

Enchanter／♂／Elf
Lawful Neutral

STR	13	INT	17
DEX	16	WIS	14
CON	7	CHA	16

Nashkel鉱山の最下層にとらわれているElf。Mageでありながら、マジックソードMoonbladeの使い手でもある。この特殊な剣は自ら使い手を選ぶため、これを使ってみたいなら、彼を仲間にするほかない。レベルは高いが、知っている呪文が極端に少ない。スクロールを集めて補充してやろう。レベルはかなり高い。また、CON以外は納得の行く能力値だろう。優秀な部類だ。

Baldur's Gate

マルチプレイ戦術指南・上級編

BGのマルチプレイでは、パーティーのメンバーは互いの命に責任を持ち合うことになる。たとえセーブデータがあっても、わざわざ負け戦を挑むのは愚かな行為だ。初級編を会得したパーティーのために、勝つための戦術をお届けしよう。

最小限の損害で確実に勝利を収めよ

BGでは、シングルプレイとまったく同じストーリーラインでマルチプレイが楽しめる。NPCで周りを固めるシングルプレイは、全キャラクターを操作しなければならない。戦闘時には呪文をかけたり回復したり、果てはアイテムを使ったりと忙しくなりがちだ。キャラクターの行動を決めるスクリプトだけでは満足できないプレイヤーもいるだろう。

しかし、マルチプレイなら、プレイヤーは操作するキャラクターを1〜5人の間で自由に決めることができる(6人操ることもできるが、自分以外に参加できなくなる)。マウスさばきに自信があるなら何人も操ってもいいし、1人を持ちキャラと決めて大切に扱ってもいい。シングルプレイと同様に、AIに行動を任せることもできる。ほかのプレイヤーと協力して行う戦闘の楽しさを存分に味わってほしい。ここでは、前回紹介したマルチプレイ初級編から1歩踏み込んだ上級戦略について紹介しよう。

指南1

まず立ち止まって戦略を練れ

BGではホストが各参加者に対してポーズ、自由移動、アイテム、金の使用などの可否を決める。マルチプレイのリーダーを決め、リーダーとサブリーダーのみがポーズをかけられるようにしよう。これ以上の人数がポーズを可能にすると、ゲームが止まってばかりでお話にならない。

ポーズが最も有効なのは戦闘時だ。気心の知れた仲間同士であっても、ある程度の作戦を練る時間は必要だ。そこで、敵が見えたらいったんリーダーがポーズをかけ、チャットウインドウでだれがどう攻めていくかを打ち合わせる。戦略が決定し、コマンド入力が終わったところでポーズを解除、一斉攻撃というスタイルをとろう。

考えなしに頭から突っ込んでいき、長期戦にもつれ込んでしまうと、まず死人が出る。呪文の選択と対象指定、アイテムの使用先指定はポーズ中も可能なので(これらはポーズを解いた直後に発動する)無用な死を防ぐためにもこの方法をお勧めしたい。

指南2

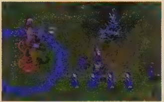
呪文を使って敵の動きを止めよ

こちらと敵の数が同じ場合でも、同条件で戦えるわけではない。Mageが背後から襲われれば、互角の戦いは不可能に近いだろう。幸い、BGでは敵の動きを止めたり、一時的に無力化する呪文がたくさん存在する。これを活用しない手はない。

戦闘が始まったら即これらの呪文を敵に放ち、それから前衛が突入し後衛が支援する。ずっと戦いが楽になるはずだ。もちろん、この戦法はシングルプレイでも通用するが、1人だと細かい操作が必要になる。Mage、Clericを優先的に自分で操作しよう。ちなみに、敵を無力化する呪文には、以下のようなものがある。

Sleep	敵を眠らせる
Hold Person、Web、Entangle	敵の足を止める
Charm Person	敵を魅了する
Horror	敵をパニックにおとしいれ、敗走させる

Mage[illegible]へんの敵なら一気に無力化できるため、速攻で戦闘を解決することが可能になる。[illegible]



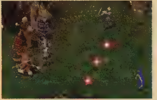
[illegible]ため、敵はS[illegible]に成功、失敗[illegible]方が何にかかってしまった。敗色濃厚である。呪文の範囲には気を配ろう

指南3

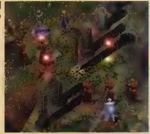
戦いは、遠隔攻撃から

指南1、指南2とも深く関連することであるが、敵を見たら後先考えず、すぐ突進、の繰り返しではやがてパーティーの命運も尽きる日が来るだろう。相手が打撃中心ならともかく、Mageや弓を使う敵であった場合、近づこうとする間にこちらは相当なダメージを食らってしまう。

そこで、先に呪文や弓などで、こちらも敵を遠隔攻撃するのだ。戦士系に弓と剣を装備させ、弓で攻撃しながら敵に接近させて、じゅうぶんに距離が近づいたらQuick Weaponで剣に持ち替えて攻撃するなどの戦法はかなり有効だ。いずれにしても言えることは、こちらが優位に立てるように戦闘の場を整えよ、ということである。確実な勝利を目指すために、各々の戦略を磨いてほしい。



Mageが魔法で援護、戦士系の1人が弓で攻撃中に残りの前衛が突進。あらかじめ敵にいくらかのダメージを与えてからたたく作戦だ



やみくもに前に突進すると[illegible]は後半の敵に[illegible]戦必至だ。特に、[illegible]のようなMage数人が相手の場合、接近戦を挑むのは非常に難しい。こちらも遠くから[illegible]か魔法で先制攻撃を[illegible]けよう

3月号では、いよいよ待望のクエスト集をメインにお届けする。広大な地に君たちを待ち受けているのは新たな協力者か、それとも敵か。隠された真実を知る手がかりがここにある。

SiN

マッドサイエンティスト率いる犯罪者集団を追い詰めろ

QUAKEⅡエンジンの底力を見せ付けるグラフィック

「SiN」は、今回紹介する3作品の中では、唯一、キャラクターの造形からか、どことなくコミカルで陽気な印象を与える作品である(ご多分に漏れず、3Dシューティングなので、撃たれたキャラクターから血しぶきが出るなど、かなり陰惨な表現も随所に見られるが)。

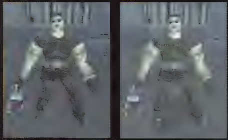
QUAKEⅡエンジンをベースにしているものの、最新のLith TECHエンジンを搭載した後述の「BLOOD Ⅱ:THE CHOSEN」などと比べても、その表現力はまったく遜色のないレベルにある。それでいて、Pentium 200MHz+Voodoo2、MMX Pentium 200MHz+Voodoo1といった、今となってはちょっとパワー不足なマシン環境でも、ほとんど不快な思いをせずに遊ぶことができるのだから、大したものだ。この"軽さ"という点は、マルチプレイにおいても同様で、今回紹介している3作品中、いちばん快適にマルチプレイを楽しむことができる。

シングルプレイでマップが切り替わる際、読み込み時間の長さが気になるが、マシンスペックが追い付いていないというより、製品自体の問題であるようだ。これについては、Ver.1.01パッチ(本誌CD-ROMに収録)で改善されている。

グラフィックに関しては、描画にOpenGLを利用することが可能で、さらにオプション設定画面から、3Dfx OpenGL、PowerVR OpenGL、Verite OpenGL、Riva OpenGL、ATI Rage Pro GLと、各種3Dアクセラレーターに対応したドライバを選択することができる。中には、実際に利用するユーザーがどれだけ存在するのだろうか? と疑問に思う選択肢もあるが、Voodoo系のカードを購入せずに、2D/3Dコンボカードなどを利用しているユーザーにとっては朗報と言えるかもしれない。

Information	
発売元:	株式会社P&A
問い合わせ先:	株式会社P&A
	042-525-9501
価格	オープンプライス

Advanced Video Optionsの画面から、視覚効果などを細かく設定することができる。キャラクターの影を、Off(非表示)、Oval(だ円で表示)、Full(輪郭を正確に表示)に切り替えるオプション"Character Shadows"や、モデルが離れていく際にどれだけの距離で画面から消えるか決める"Detail Models Vanishing Distance"など、設定項目は詳細。見た目の美しさだけでなく、処理スピードにも影響を与える。もちろん、マルチプレイでの遊びやすさにも関わってくるので、プレイスタイルやマシンの処理能力によって、いろいろと変更してみよう



特別企画2

グラフィック、サウンド、シナリオの全要素が究極的に進化した

3Dシューティング BIG比較

1998年末に、相次いで発売された3Dシューティングの大作、「SiN」「HALF-LIFE」、そして「BLOOD Ⅱ:THE CHOSEN」。本誌では、これまでもプレビュー版などを入手し、精力的に情報を公開してきたが、今回は、製品版で明らかになった点、マルチプレイでの遊び心地などを中心に、あらためて、この3本のゲームの比較レビューをする　文/稲垣宗彦

快適なSiNのマルチプレイを楽しもう

用意されているマルチプレイ用マップは全部で15（Ver1.01パッチ導入後）。2～4人用のマップもあれば、6～16人用のマップ、1on 1専用マップなど、想定しているプレイヤー数にかなりのばらつきがある。Map Selectの項目でマップ名を指定し、Enterキーを押すことによって各マップの特徴が表示されるので、サーバーを立てたり、対戦を楽しむ際の参考にしよう。

なお、マップの巡回リストもこの画面で簡単に設定できるようになっている。こういった部分の設計は、「QUAKEWORLD」などと比べて格段に進歩しており、サーバー管理者の労力を軽減している。

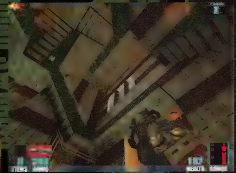
さて、実際にインターネットを利用してSiNの対戦を楽しむためには、サーバーのアドレスを知っておく必要がある。最新のサーバー状況はhttp://www.panda.co.jp/Sin/Sin2.htmで参照することができる。このページは、サーバーの運営者が自分のサーバーをSubmitすることで情報が増えていく形式になっている。もし、専用線を持ち、SiNのサーバーを立てたのなら、ここにサーバーの情報を登録しておくことをお勧めする。

今までにないアイデアが詰まった新デスマッチ用マップParadox

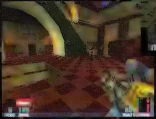
SiNのマルチプレイを楽しむときに、ぜひ、戦場として選んでほしいのが、Ver1.01パッチによって追加されたデスマッチ用マップ“Paradox”だ。

このマップは、まるでエッシャーのだまし絵を、そのまま3Dにしたように入り組んでいる。床、壁面、階段、ドアなどが複雑に配置され、プレイヤーごとに重力の働く向きが異なっているというのが大きな特徴。各プレイヤーにとって、重力は常に足下の方向へと働いている。マップ内にいくつも用意されたドアが、それぞれワープポイントとなっていて、さらに、それらがねじれた位置関係でつながっているため、ワープするごとにマップ内での上下左右の方向が入れ替わるのだ。つまり、あるプレイヤーにとって90度にそそりたつ壁が、別のプレイヤーにとっては床になっていたりするのである。コンピューターゲームでしか絶対に表現できない不思議な空間が体験できるだろう。

マルチプレイ時には、自分のモデルを3タイプから選ぶことができる。左から、主人公のJohn Blade、Bladeをサポートするハッカーの J.C.、狂った遺伝子工学博士Elexis Sinclaire。さらに、テクスチャーも各タイプずつ用意されている



これがParadoxの一部。自分は頭上の方向を見上げているのだが、普通ではありえない位置に、敵がポツンと立っているのが分かるだろうか？慣れるまで、かなり混乱するだろう



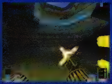
Paradoxでメインの戦場となるのが、この部屋。画面手前に一つ、奥に二つのドアがあり、それぞれが強力な武器のある場所へと通じている。構造が複雑なこのマップでは、どれがどこへ通じているか、ワープポイントとなるドアを基準に場所を覚えていくと、いち早く構造を理解することができる

製品版で追加された強力な武器の数々

デモ版には登場せず、製品版になって初めて使えるようになった武器を紹介する。Sniper Rifleもそうだが、その武器を直接選択するキー、あるいはUse Weaponキーを押すことによって、違った使い方ができる武器が多い。これらの武器を使いこなすために、Mouse 3など、押しやすい位置にあるボタンやキーに、Use Weaponを割り振っておくと便利だ。

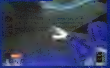
Chaingun

デフォルトで“5”にバインドされている。デモ版にもあったAssault Rifleよりも強力な機関銃で、もう一度“5”を押すか、Use Weaponキーを押すことによって、銃身の下部に取り付けられたGrenade Launcherを利用できるようになる。Grenadeの弾薬はRocket Launcherと共用。どちらも使い勝手は悪くないので、対戦時に大いに活用できる。



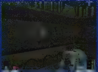
Pulse Rifle

ノーマルの状態では、エネルギーの塊をGrenade Launcherのように飛ばすことができる武器。デフォルトでは“8”に割り振られている。着弾すると周囲にダメージが広がるので、跳弾しないGrenade Launcherといった使い心地を味わえる。再度、“8”を押すか、Use Weaponキーを押すと、直線的にエネルギーを放出し、連続したダメージを敵に与えることが可能になる。どちらの状態でも使いやすい。



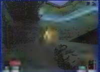
Spider Mine

11月号で“リモートボム”として紹介した武器。デフォルトでは“6”で選択。Attackボタンを押して発射すると、床を滑るように移動し、壁などにぶつかるとそこに張り付く。壁の近くで発射すれば、直接壁に取り付けることも可能。もう一度Attackボタンを押すと爆発。一度に複数を仕掛けられないところが物足りなく感じるが、使い方次第でかなり面白い武器となる。



Quantum Destabilizer

“9”に割り振られているのが、このQuantum Destabilizerだ。火炎放射器を進化させたような武器で、炎の塊をRocket Launcherのように直線的に飛ばすことが可能。細かくAttackボタンを押すことで、Rocket Launcher程度の連射が可能だが、ボタンを押しっぱなしにすると、押した時間に比例した、さらに強力な一撃を放つことができる。タメ時間が長すぎると暴発し、ほぼ即死が確定なので要注意。



3 レビュー

HALF-LIFE

極秘実験が巻き起こしたトラブルで異世界からモンスターが襲来

Information	
発売元：	ソースネクスト
問い合わせ先：	株式会社ソース
	03-3551-5900
価格	オープンプライス

Video modesの中で、Software、OpenGL、Direct3Dの選択ができる。画面右下の"3D info site"をクリックすると、ブラウザーが起動し、ドライバの最新情報を得ることが可能だ

Internet gamesを選べば、このようにサーバー一覧が表示され、マップ名や接続人数を確認しながら接続先を選択することができる。WONや各サーバーにチャットルームが用意されている点もユニーク。battle.netのようなコミュニケーションの場も同時に提供しているのだ

ランチャー機能内蔵でIPアドレス入力なしでマルチプレイ

「HALF-LIFE」は、「QUAKE」と「QUAKE II」のグラフィックエンジンをベースに開発された3Dシューティング。表示ポリゴン数が大幅に増大し、もはや別次元の表現力を得たゲームと言っても過言ではない。それでいて、シングルプレイにおいては、感覚的にQUAKE IIと同程度の快適さで楽しむことができるのだから、技術の進歩を感じずにはいられない。

本誌の読者にとっては、LANやインターネットを利用したマルチプレイ部分が、大いに気になると思う。このHALF-LIFEには、QUAKE IIやSiNなどにはない便利なマルチプレイ機能が付加されている。

中でも面白いのが、"Quickstart"というモード。インターネットに接続した状態でゲームを起動し、"Multiplayer"メニューからこれを選ぶと、ゲームサーバーの情報が記録されたWON(World Opponent Network、http://www.won.net/)に接続する。その後、最もPING値のいいゲームサーバーへ、自動的に接続を開始してくれるのだ。ユーザーがゲームサーバーのアドレスをまったく気に掛けることなく、対戦を楽しむことができるという点では特筆に値する。

もっとも、このQuickstartでサーバーに接続した場合、そのサーバーの設定や今起動しているマップなどが、まったく分からないままに対戦を開始することになる。これが嫌だという人は、"Internet games"を選択しよう。このモードでは、Quickstartと同様に、WONからサーバー情報を取得する。サーバー名(IPアドレス)、PING値、現在起動しているマップ、接続プレイヤー数／最大プレイヤー数などを一覧で表示してくれるのだ。発売後間もない原稿作成時点で、すでにかなりの数のサーバーが登録されているため、情報の取得にある程度の時間はかかるものの、実用度はとても高い。従来の3Dシューティングだと、「GAMESPY 3D」のようなランチャーを導入した方が、サーバーへの接続はスムーズで便利だったのだが、このゲームに限って言えば、こういった対戦用のランチャーはほとんど必要ないと言っていいだろう。

Spraypaint imageは、デフォルトで13種類。このように対戦時に壁にスプレーすることが可能だ。チーム戦などでは使い道もありそうだが、デスマッチしか楽しめない現時点ではどのように活用すべきなのだろうか？

これが基本対戦用マップBootCamp

全体的に置かれている武器の多いBootCamp。実際の対戦時は高い場所の方が弾薬などが手に入りやすい

HALF-LIFEには、対戦に利用できるマップが8種類用意されている。中でもお勧めなのが、boot_camp.bspだ。このマップには特別なトラップがなく、大きな広場や狭い通路、入り組んだ建物などが、バランスよく配置されている。対戦のこつをつかむのに最適なマップといえる。

武器は、建物のひさしの上など、基本的に高い所にばかりに置かれている。狙撃ができる強力な武器もあり、弾薬の補給も楽にできる。攻撃をし続ける限りにおいては、高い所に居た方が有利なのだが、その反面、敵に同じ高さに上がってこられると、逃げ場に困ることもある。ただ、体力やシールドの回復のためには、地上に降り、建物の中に入っていかなければならない。

主戦場となりやすいマップ中央の広場。ここで乱戦を繰り広げていると、漁夫の利を狙うプレイヤーに高い所から狙撃されることがしばしばある

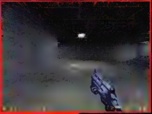
製品版になって加わった九つの武器

1月号で紹介したHALF-LIFEのDAY ONEバージョンに登場しなかった武器は全部で9種類。リアルに描かれた武器ばかりで、前述のSiNと比べてみると、かなり違った印象を受けるだろう。武器デザインにも、それぞれの世界観を見事に反映させているというわけだ。

すでに紹介済みのHK-MP5もそうだが、Secondary Attackで違った攻撃が可能になる武器がいくつかある。攻撃方法の違いを頭に入れておこう。

357 Magnum

ゲーム序盤ですぐに手に入る9mm hand gun(Glock)と違い、シナリオがかなり進んでから登場する武器。装填数は6発と少ないが、そのぶん、1発の威力はハンドガンよりかなり高い。なお、対戦時に限り、Secondary Attackでは、スナイパーライフルのような使い方をすることができる。リロードのタイミングに気を配る必要はあるが、大いに活躍するはずだ。



Crossbow

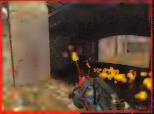
いわゆるボウガン。5発撃つごとにリロードが必要なため、乱戦時にはあまり向かない武器といえる。しかし、狙った点を正確に射抜くことが可能である点、またSecondary Attackで、Crosshair周辺が拡大表示され、スナイパーライフル的な使い方もできるという点は、大いに評価すべきである。戦況をよく考えて使い分けたい武器だ。

Laser Guided RPG

レーザーガイド付きのRocket Launcher。QUAKE系のゲームでは、Rocket Launcherは、とかく"これさえあれば"というほど強力な設定になっている。HALF-LIFEの場合、威力こそ高いものの、射出後、目標へ到達するまで時間がかかり、装填数が1発きりである。Rocket弾は発射した後、ある程度の誘導が可能だ。連射ができないので、あまり多用できない武器と言える。

Gauss Gun

攻撃力が高く、連射できる上に、Secondary Attackキーを押し続けると、タメ撃ちまでできるという優れた武器。タメ撃ちに時間をかけ過ぎると暴発し、ダメージを食らうので注意。エネルギーの消費を考えると、むやみに乱用はできないが、対戦時には大きな威力を発揮してくれる。



Egon Gun

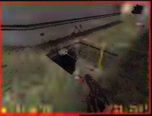
Gauss Gunと同じバッテリーを消費し、Attackキーを押し続けることによって、プラズマ光を連続的に放出することができる強力な武器。相手がこちらの居場所に気づいていないときなどには、連続して高いダメージを与えることができる。Gauss Gunとうまく使い分けて戦おう。

Alien Arm Gun

シナリオに登場する敵Alien Gruntが右手に装備している武器。ハチのように唸りを発して飛ぶ小動物を8匹まで連射することが可能。時間がたつと弾薬が自動的に回復するので、残弾を気にせず使うことができる。1発1発の威力はそれほど高くないが、ある程度壁を抜けて弾が飛び、さらに狙った敵をホーミングしてくれるなど、利点も多い。

Laser Tripwire

壁に設置すると青いレーザーを発し、このレーザーに触れると爆発を起こすというトラップ爆弾。爆発に巻き込まれると誘爆するという特徴を生かし、まとめて設置しておくと、強力なダメージを敵に与えることができる。また、レーザーが伸びる距離が長く、敵が爆弾本体に近づいたときに、自分でレーザーに触れ爆発させるという使い方もできる。

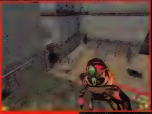


C4 Detonation pack

遠隔操縦ができるリモート爆弾。Attackボタンを一度押すと、爆弾を設置し、もう一度Attackを押すと、爆発する。離れた所から相手を攻撃することが可能だが、爆発させるタイミングを考えると、爆弾が見える位置に居なければならず、使い方が思いのほか難しい。狭い通路の曲がり角に設置し、できればその上方などから爆破タイミングを見計らうといった使い方が有効かもしれない。

Snark

爆弾として利用できるモンスターの幼虫。敵のいる場所でSnarkを投げると、敵を目掛けて地を這っていき、敵に触れたところで自爆し、相手にダメージを与えてくれる。スピードがそれほど速くないため、敵に迎撃されてしまうことも多いが、ちょっとした高低差くらいであれば平気で乗り越えていくたくましさを持つ。対戦時の嫌がらせに最適な武器だ。



自由に設定できるAuto aim機能

BLOOD II:THE CHOSEN

2028年、悪のヒーローCalebとカルト集団カバルの戦いが再び始まる

Lith TECHエンジンの実力を見せつけるグラフィック

「BLOOD II:THE CHOSEN」(以下、BLOOD II)は、開発元のMonolith Productions社が独自に開発したLith TECHエンジンを採用している。ジャパニメーション的なノリの3Dシューティング「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」に使われているエンジンと同じものである。表現力はかなりのもので、光の弾を撃ってくる敵の攻撃などを見れば、その実力が分かるだろう。しかし、その表現力のせいで、要求するマシンスペックがかなり高くなってしまっているのも事実。マルチプレイでは比較的狭い空間を舞台にしたマップが多いので、ほとんど問題ないのだが、シングルプレイの中盤以降に、派手な攻撃を仕掛けてくる敵が登場すると、MMX Pentium 200MHz+Voodoo1といった1世代前の環境では動作が遅くなってしまう。CPUは速いに越した事はないのだが、Lith TECHエンジンはDirect3Dのレンダラーを利用しているので、CPUが遅いのであれば、その分、Direct3Dに最適化された3Dアクセラレーターを用意するなどの対策を取らないと、気持ちよくプレイすることはできないだろう。

Information	
発売元:	ソースネクスト
問い合わせ先:	株式会社ソース
	03-3551-5900
価格	オープンプライス

Lith TECHエンジンの特性を生かした派手な演出が楽しめる

ウィザード形式で簡単なマルチプレイ接続

通常の3Dシューティングは、起動するとフルスクリーンに画面が切り替わるが、BLOOD II の場合は、起動するとまずメニュー画面のウインドウが開く。ここからゲーム本体を起動したり、サーバーへの接続手続きを行う。

次にMultiplayerボタンをクリックし、使用するプロトコルを選択して、ホストになるのか、サーバーに接続するのかを決める。その後は、ウィザード形式で簡単に各種設定を完了することができる。ゲーム本体を起動することなく、接続に必要な設定をすべてこのメニューで行うことができるので、かなり洗練された方法だと言えるだろう。

総括 SiN・HALF-LIFE・BLOOD IIの比較検証

最後に、これまで紹介してきた3タイトルについて、グラフィック、サウンド、シングルプレイ、マルチプレイごとにまとめてみる。

HALF-LIFEのAUDIO設定画面。この画面で3DサウンドAPIを切り替えることができる

グラフィック

QUAKE系エンジンのSiNとHALF-LIFE、そしてLith TECHエンジンのBLOOD II。光源処理や表示ポリゴン数など、どれも優劣付けがたいレベルにある。さらに、各エンジンの特性を生かしきった場面がふんだんに用意されていて、ユーザーの目を楽しませてくれる。どのゲームもソフトウェアでの描画が可能ではあるが、やはり3Dアクセラレーターは必須だろう。特にBLOOD II では、本体のCPUもできる限り高い環境で楽しみたい。

サウンド

SiNはA3D、BLOOD II はEAX 、HALF-LIFEはA3DとEAXの両方を、それぞれサポートしている。

SiNはNPCとの会話のやり取りが非常に聞きやすく、マルチプレイでキャラクターが発するちょっとした言葉にはユーモラスな響きがある。また、歩く床の材質で変わる足音もよく表現できていて、例えば同じカーペットの上を歩いても、材質の違いで効果音が何種類か用意されているのには驚かされた。

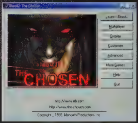
HALF-LIFEも効果音にはとても凝っていて、リアルなサウンドが楽しめる。ただ、ISA用のサウンドカードを使用している場合、マルチプレイでの乱戦になると、サウンドの処理のために少し動きが遅くなることがある。できれば、PCIスロット用のサウンドカードを導入しておきたい。

BLOOD II には、姿を現しては消えるやっかいな敵が登場するのだが、この敵が発する不気味な笑い声から、だいたいどの位置に敵がいるのかが判断できる。このゲームでは、音さえも敵が迫り来る恐怖に活用されているのだ。

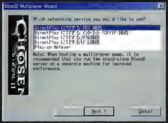
3タイトルとも新しい3DサウンドAPIに対応しているだけに、効果音にも気を配って開発されているのが遊んでいてよく分かる。できればサウンドカードもよいモノをそろえ、大音量でその効果を楽しみたい。

シングルプレイ

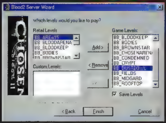
敵の配置など、細かい部分にまで配慮が行き届いているのが、HALF-LIFEのシングルプレイだ。「この物陰に敵がいたら嫌だな……」と思うと、やっぱりモンスターが飛び



スタートメニューからBLOODⅡを選択すると、ゲーム本体が起動する前に、このメニュー画面が現れる。シングルで遊びたいときは、Launch Blood2をクリックする



マルチプレイゲームへの参加手順はウイザード形式で進められるので、初心者でもあまり悩まずに済むのではないだろうか。ちなみに、プロトコルと接続手順の選択画面は、フォントが化けてしまって読めない。そういったときには、あらかじめ、文字化け解消ツール「Emigrant32」(http://www.hirame.com/chromatic/、Shin Izawa氏製作)などを起動しておくとよい。もっとも、順番は変わらないはずなので、この画面と見比べるというのも手だ



ルールや巡回するマップの順序などといったサーバーの設定も、ウィザード形式で手軽に行うことができる。メニューはすべて英語だが、取り立てて難しい単語が登場するわけでもないので、迷うこともないだろう。ちなみに、マルチプレイ用マップは全部で14用意されている

キャラクターセットアップで、各種パラメータを変更しよう

このゲームでは、前作の主人公であるCalebのほかに、Gabriella、Ishmael、Opheliaという3人のキャラクターを選択できる。それぞれ攻撃力や移動スピード、防御力に差があり、同時に、持っている武器も大きく違う。

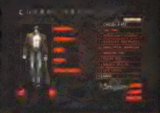
マルチプレイ対戦では、これら4人のキャラクターを、そのままの設定で使うほか、自分でパラメータや武器、外見をエディットして使うことが可能だ。例えば、Calebと同じ武装、同じ能力値でありながら、外見はOpheliaのキャラクターであるとか、武装の組み合わせや外見はそのままに、能力値のバランスを変更するといったことが、自由にできるのだ。

エディットしたキャラクターは名前を付けてセーブしておける。いろいろなパターンでキャラクターをエディットし、実戦で試してみて、自分にとってのベストなキャラクターを作り上げていくのが理想だろう。

ちなみに、キャラクターのエディットだけは、一度ゲームを起動し、"BLOODBATH"→"CHARACTER SETUP"と、メニューをたどっていく必要がある。どうせなら、この設定もウィザード形式のメニューでできれば楽だと思うのだが。

武器の装備がこれほどに柔軟なシステムであるためか、現時点でBLOODⅡのマルチプレイは、最初から全ての武器を持っている状態でのデスマッチしか楽しむことができない。フィールド上にあるのは、各武器の弾薬とパワーアップアイテムだけなのだ。これをきちんと踏まえた上でキャラクターセットアップを行い、自分の戦術を組み立てる必要がある。

ゲーム開始直後、あるいは一度死んで生き返った時など、有効な武器をいかに早く集めて戦力を整えるかという点が一般的な3Dシューティングにおけるデスマッチの面白さでもあるわけだが、その点で、BLOODⅡに違和感を感じるプレイヤーがいるかもしれない。



サーバーにつなぐ前に、能力値や使える武器の種類や順番を、CHARACTER SETUPでエディットしておく。もちろん、デフォルトで用意されているCaleb、Gabriella、Ishmael、Opheliaの4人から選んでも構わない

このように、自分の好みで各キーに好きな武器を割り振ることが可能だ。同時に持てる武器は10種類まで。それより少なくても構わない。ただし、"1"のChosen Knifeだけは変更することができない

出してくるのだ。カプコンの「バイオハザード」に通ずるようなスリルが味わえる。早く次を見たいと思わせるストーリー展開も、3タイトル中いちばんの完成度ではないだろうか。

それに比べると、SiNはいささか大味な展開が気になるが、こちらの攻撃を見透かして動く敵の小憎らしさ、オブジェクトの破壊によって展開が変わるアクションーストアウトカムなど、また違った面白さを味わうことができる。各ステージごとに複数の目的が用意され、それを一つ一つチェックボックスで確認しながらクリアしていくといった点も、HALF-LIFEにはない面白さだ。

残るBLOODⅡについては、ホラー、オカルトをベースにした設定から来る、全体に漂う異様な雰囲気が最大の特色。死体がダイナーのオーブンで黒焦げになっていたり、あるいは天井に取り付けられた扇風機にぶら下がって回転していたりする。町中の至る所で死体を目にすることになるのだが、陰惨さを通り越して、歪んだおかしささえ感じてしまう。

マルチプレイ

用意されているマップの構成によるところもあるので、客観的に比較することは難しいのだが、軽快さという点ではSiNが最も優れている。基本的な動作の軽さという意味で、次いでHALF-LIFE、BLOODⅡという順になる。

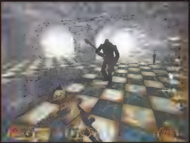
武器システムに関して、SiNは、Rocket Launcherの使い勝手の良さから、QUAKEシリーズをそのまま発展させたような、細かい理屈よりもそう快感を重視している感じがする。

HALF-LIFEは、それぞれの武器にリロード時間を設定することで武器のバランスを取っている。それがデスマッチにおけるスリルにつながっている点を評価したい。

BLOODⅡは、呪術系の武器があったり、科学兵器があったりと、混とんとした感じは否めないが、独自の世界観にとてもマッチしていることだけは間違いない。自分で装備をエディットできる点も面白い。

原稿執筆時点では、3作品ともアドオンのモジュールなどが存在せず、どれもデスマッチしか楽しめないのだが、武器を最初からすべて持った状態でスタートするBLOODⅡだけは、ゲーム性に差があると言える。これは好みの問題で、今後、それぞれのゲーム用にさまざまなモジュールが出てきた時に、どれだけ評価が分かれてくるか注目したい。

どのゲームもそれぞれに長所があり、決定的な優劣というものは存在しない。最終的には各プレイヤーの好みがすべての評価を左右すると言っても過言ではないだろう。3Dシューティングのファンにとって、遊ぶゲームに困らないが、遊ぶ時間が足りない状態になるわけだ。ぜひとも大いに苦しみ、楽しんでほしい。



手にした人形に与えたダメージをそのまま目の前の敵にぶつけるという、Voodoo Doll(ヴードゥー人形)。これも攻撃回数が時間と共に回復する。前作「BLOOD」でも登場したおなじみの武器だ

特別企画3

SiNのマップを手掛けたLevelordが明かすレベルデザインの秘けつ

Evolution of a Jungle

本誌1998年10月号に続き、Ritural Entertainment社所属のレベルデザイナー、リチャード・グレイ氏のレベルデザインのテクニックを紹介する。優れたレベルデザインのアイデアによって、Levelord=レベルの帝王と称され、多くのゲーマーの支持を獲得している同氏。その手法は、レベルデザイナーを志す日本のゲームファンにとっても、非常に有益なものとなるはずだ(なお、本記事は、Levelord氏がアメリカのゲーム雑誌『PC Games』1998年10月号に寄稿したものです)。

序文

レベルデザインという作業は、料理によく似ている。あまり考えずにデザインされたレベルは、ほとんど火の通っていない生肉に等しい。また反対に、策を練り過ぎたレベルも、それだけで胸焼けを起こしてしまう、塩辛い前菜のようなものだ。いずれの場合も、料理を食べる人間(レベルを遊ぶプレイヤー)を満足させることは、とうてい不可能なことはお分かりだろう。しかし、そのバランスは微妙なものであり、レベルデザインの初心者にとっては、なかなかコツがつかみづらいはずだ。そこで今回は、私が実際にどのような手順でレベルをデザインしているのかを、具体例を挙げて紹介する。題材として取り上げるのは、「SiN」の"Jungle"レベル。このレベルは、その基本コンセプトこそ非常にシンプルではあるが、レベルデザインに必要な要素はすべて含まれている。初心者の皆さんが自分のレベル作りの参考にするのに、最高の題材だと確信する。

大きく二つに分けられるレベルデザインの手順

レベルデザイナーには、2種類のタイプの人間がいる。一方は、最初にレベルの全体像を大まかに決めてから、細かい部分を作り込んでいくタイプの人間。そしてもう一方は、最初に細かいパートを完成させてから、それを結合させていくというタイプの人間だ。具体的に言えば、前者はまずレベルの全体像を設定してから、それぞれの通路ごとに細かいディテールを詰めていくのに対し、後者はまず最初にレベルに収録される各部屋や基本的な進行ルートを完成させてから、最終的にそれを結合させていくわけだ。

プログラミングの世界では、最初に全体像を設定する方法をトップダウン方式、まず先に細かいパートを作成していく方法をボトムアップ方式と呼ぶ。レベル作成に着手するに当たって、いずれの方式を採用するかだが、この両者の間には、どちらか一方が圧倒的に有利ということはない。いずれの方法にも、利点、欠点はあるので、基本的には個人の好みに合わせればいいだろう。ちなみに私の場合は、トップダウン方式でレベルを作成している。今回取り上げたJungleレベルもそうだ。

なお、どちらのアプローチ法を取るにしても、実際の作業に入る前に、よくプランを練っておくことが必要なのは、言うまでもないだろう。

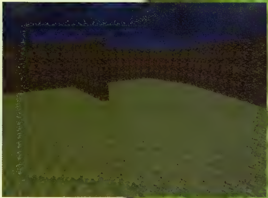
レベルを統一するテーマの設定

レベル作成の第1歩、それはそのレベルを統一するテーマの設定だ。あなたも経験したことがあるのではないだろうか。部分部分では非常にクールな仕上がりになっているものの、全体として見れば、まったく統一感がなく、単に部屋の集合体となっているレベルを。それでは駄目なのだ。

レベルデザイナーの中には、プラン作成の初期段階において、まず紙の上にレベルの全体像を描いてみるという人間がいるが、私の場合、そうすることはまずない。なぜなら、平面である紙の上に描いたものは、あくまで平面上で完結しがちだからだ。

もっとも、レベルに使う部品については、実際の編集作業に入る前に、資料設定ノートにスケッチしているが。

Levelordが自分のアイデアをスケッチするメモ帳。彼はこれをワーブック（戦歴表）と呼ぶ

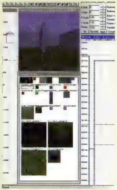


境界線となる山々と、基本的な光源を設定。このごくごくシンプルなマップが、レベルの土台となる

テクスチャーの確保

ここから実際の作業に入るわけだが、まずすべきことは、使用するテクスチャーの確保だ。自分で一からテクスチャーを作成するにしろ、既存のものを流用するにしろ、テーマに合ったテクスチャーを使うことはレベル作成において非常に重要な要素となる。就職試験で、きちんとしたスーツが面接官にいい印象を与えるように、適切なテクスチャーを使用することで、あなたのレベルはプレイするユーザーに好ましい第一印象を与えるのだ。

また、レベル作成に当たっては、先々のことを考え、完ぺきなテクスチャーのセットを用意しておかねばならない。これは特に、作業の最終的な詰めの段階において非常に重要になるだろう。あと1歩でレベルが完成というときに、適切なテクスチャーが無いとなると、また新たなテクスチャーを探すことに時間を取られることになる。作業が滞ってしまい、非効率なことこの上ない。



まず作業の最初の段階で、使用するテクスチャーをひととおりそろえておかなければならない

劇的な効果を生み出す光源の設定

テクスチャーと並んで、レベルの印象に大きな影響を与えるのがライティングだ。完ぺきな室内でもない限り（そういうケースも多いのだが）、きちんと光源を設定しなければならない。Jungleレベルにおいては、明かりの多くが、空に張り付けられたテクスチャーの月から発せられている。あなたも、雰囲気のあるレベルを作成したいと願うなら、基本的な光源を加えるべきだ。

この光源の設定には、さほど多くの時間はかからないはずだ。しかし、その効果は劇的と言ってもいいほど、大きな影響を及ぼす。適切なテクスチャーは、ライティングによって美しさを増し、リアリティーを増す。また、ライティングによる高いコントラストと鋭い影によって、レベルをよりドラマチックなものにするだろう。

ライティングだけでも、かなりのリアリティーが実現されることが分かる

優れたレベルが教えてくれる基本ルートの設定

続いては、基本的なルートを設定する番だ。一般的に、シングルプレイの進行ルートは、直線的なものになる。一方、マルチプレイは円状になることが多くなっている。とはいえ、この条件にとらわれ過ぎる必要はないだろう。

シングルプレイ用レベルを作成する場合は、まずあなたがこれまでプレイして楽しいと感じたレベルを研究してみることをお勧めする。優れたシングルプレイ用レベルというものは、スタート地点から徐々に緊張感が高まっていき、それが最高潮に達する時に、レベルとしてのクライマックスを迎えるようになっている。そのレベルの流れに、注意を払ってみよう。また、マルチプレイ用レベルを作成する場合も同様に、評価の高いデスマッチレベルを何度もプレイし、そのレベルがなぜ高い支持を得ているのかを確認しよう。

こまめなセーブを忘れずに

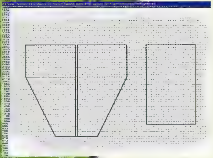
レベル作成においては、作業が少し進むごとに、データをセーブしておくことをお勧めする。その際は、例えば、JUNGLE.001、JUNGLE.002……というように、ファイルネームを統一しておく。

これはなにも、コンピューターシステムやエディターが壊れてしまったときのバックアップのためだけではない。作業のやり直しを可能にするためでもあるのだ。私は、レベル作成の中盤で、変更を加えたいと思うことがよくある。それらの変更は、し

ばしば大きなものになりがちだ。Jungleの場合、あるトラップがレベルの雰囲気に合わないと感じ、いったんそれをすべて削除したことがある。しかしその後、やはりそのトラップは必要だと思い直し、削除した大部分を再び導入することに。こんなことが気軽にできるのも、こまめにデータをセーブしているからなのだ。

レベルデザインの有効テクニック ミニマムパーツの作成

ここで、レベルデザインにおいて非常に有効なテクニックをお教えしよう。私は自分でレベルを作成するときに、基本となる部屋を作成しておく。例えば、Jungleでいえば、ボイラープレート板を敷き詰めた部屋と廊下のセットだ。多くのレベルデザイナーは、コピー・ペースト作業を利用すると、レベルがチープに見えてしまうのではないかと心配するが、私はそうは思はない。うまくこれらの基本となる部屋を配置していけば、レベルに統一感を与えることができると思うのだ。もちろん、いくら基本となる部屋とはいえ、さまざまなバリエーションを用意し、チープに見えることを避けるように注意しなければならないが。



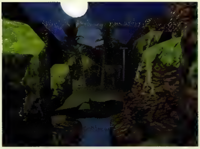
あらかじめ用意しておいた、オブジェクトの設計図。こうした、ある程度正確なプランも必要とされる

フレームレートを考慮したディテールの詰め

さて、ここからは、いよいよ細かいディテールを詰めていく作業に入る。だが、ここで一つ注意しておくべきことがある。それは、頻繁にフレームレートをチェックすることだ。ビギナーの場合、ついあれもこれもと、多くの要素を取り込もうとしがちだ。しかし、いくら凝りに凝ったレベルが完成したとしても、そのフレームレートがあまりに低くては、プレイヤーの支持を得ることはできない。そうなると、ディテールをカットしてフレームレートを向上させていくほかないのだが、それよりは、あらかじめ無謀なディテールを使用しない方がずっと簡単なのは、言うまでもないだろう。

もっとも、私の場合でも、最終的にレベルが完成するまでには、いくつものディテールをカットしなければならないこともある。この作業は、本当に胸が痛む作業だ。その苦しさたるや、かつて私が所属した新兵訓練所のことを思い出してしまうほどだ。

フレームレートを常にチェックすること。それが遊びやすいレベルを作成する秘けつだ



ディテールの細かさと実用的なフレームレートは、相反する関係にある。度重なるチェックが必要だ

最も楽しいトラップの配置 ディテール設定の具体例

それでは、私のJungleレベルを例に取り、ディテールを詰めていく作業を見ていこう。まず第1段階は、レベルの境界となる山の配置だ。これらの山々は非常にシンプルな形状をしており、そのテクスチャーはプレイヤーからの距離によって、2倍から4倍に拡張するようにした。このテクスチャーの拡張は、フレームレートを軽減させるために非常に有利になる。しかも、プレイヤーから離れた場所ではいつでも利用することができるので、この方法をどんどん活用してほしい。クオリティーの低下が心配かもしれないが、プレイヤーに気付かれることはまずないはずだ。

周囲の山が完成したら、第2段階。小さな山と丘、草の生い茂った斜面を加える。ここでもフレームレートを優先させることをまず第一に考え、できるだけシンプルな形状にすることに留意する。あまりシンプルすぎるとチープに見える？ 心配することはない。私はしばしば、ごくシンプルなオブジェクトがライティングを受けて影が付くと、そのあまりのクールさに驚くことがある。エディターで素のままのオブジェクトを見て、がっかりする必要はない。ただし、いくらシンプルであっても、その形状は可能な限りふぞろいであるように努めるべきだ。自然界には、きっちりと整った形のものなどほとんど存在

しないからだ。

続いての段階は、私の最も好きな作業、トラップの配置に入る。Jungleには、自然そのままという印象とは裏腹の、数々の反自然の物体を隠すことにした。監視台、回転砲台、そしてセキュリティーガン。こうしたプレイヤーを待ち伏せするトラップを複数用意した。

Jungleに隠されたもう一つのトラップは、自然現象を利用した障害だ。崩壊した小道、頭上からの落下物、滝、落とし穴、そして流砂。ジャングルというものは、自然のアイキャンディー(プレイヤーの目を引く仕掛け)の宝庫だ。これらは人造物ではないが、良質のトラップとなる可能性を秘めているのはお分かりだろう。

ここで、特に注意すべき点について触れておこう。自然の環境を利用したトラップにしろ、人造物を利用したトラップにしろ、その動きはあくまでプレイヤーを納得させるものでなくてはならない。例えば、斜面から巨大な岩を二つ、三つ落とすとする。この場合、その動きは現実の物理学のルールに沿った、自然なものになるようにしなければならない。外に出て、実際に斜面にいくつかの石を転がしてみよう。最終的に地面に落下するところはもちろん、斜面にぶつかった際、どのような動きをするのかを観察しよう。

トラップの配置が済んだら、次の段階。モンスターキャラクターとパワーアップアイテム類の配置だ。この作業はごくごく基本的なため、もっと早い段階での着手が望まれるように思えるかもしれないのだが、私の場合は、いつもこの段階まで何もしない。もちろん、それらの物体のほとんどは、私の頭の中か、もしくは紙の上に記載済みだが、実際の作業はこの最終的な段階まで待つのだ。私はフレームレートの調整のため、キャラクターとオブジェクトの配置変更に、数時間、ときには数日も費やすことがある。ごく初期の段階でキャラクターの配置を済ませてしまうと、その作業はさらに大変なものになってしまうのだ。

最終的な調整を終えたレベル。後は、納得のいくまでテストプレイを繰り返すのみだ

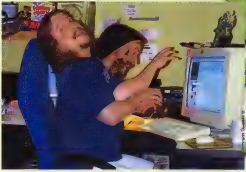
テストプレイ

以上の作業で、レベルデザインはほぼ完成に近づいている。しかし、最終的な完成には、もう一つの段階を経なければならない。それはテストプレイだ。

レベルというものは、あくまでプレイして楽しいものでなくてはいけない。できれば、自分以外の人間にも、プレイしてもらうべきだ。その反響の中には、デザイナーにとって耳の痛い批判や批評もあるだろうが、耳をふさいではならない。独り善がりの姿勢では、決していいレベルは作れない。プロとしての実績を持つレベルデザイナーは、各レベルにおいて最低でも、レベル制作時間の10〜20%をテストプレイに割いているはずだ。

真に才能のあるレベルデザイナーは、将来の恵まれた職や名声について考えながら仕事をしていない。彼らはただ、レベルデザインしたいだけなのだ。

あまりディテールに凝り過ぎてしまうと、限度を越えてフレームレートが低下してしまうので注意

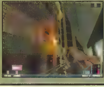


LevelordがデザインしたSiNのマップ

Levelord氏は「BLOOD」「DUKE NUKEM 3D」「QUAKE MISSION PACK NO.1」などで、多数の有名なレベルを制作した実績を持つ。最新作のSiNでもそのたぐいまれな手腕を発揮し、シングルプレイ用マップのJungleやAREA57のほか、マルチプレイ用マップでは、SKEEN、SPRYという彼の持つアイデアを注ぎ込んだ秀逸なマップをデザインしている。ぜひ、その目でLevelord氏の作品の出来を確認してほしい。

(編集部)

SKEEN



SPRY

いよいよVoodoo3が登場する。6月にBansheeが発表されて半年も経っていないが、1999年には、Bansheeの2DコアとVoodoo2を大きく上回る3D機能を持った、世界最速ビデオチップがデビューすることになった。今回は、このVoodoo3発表のニュースと、PC-9821に対応したBanshee搭載カードレビューの二つのトピックをお伝えする。

文／tak・編集部

Voodoo3正式発表 2D／3Dビデオチップとして1999年春に出荷

Voodoo3の性能は Voodoo2 SLIの2倍以上

3Dfx Interactive社は、11月16日にアメリカで開催されたCOMDEX／Fall '98にて、2D／3D対応ビデオチップ「Voodoo3」を発表した。1995年11月に発表された初代「Voodoo Graphics」、1997年11月に発表された「Voodoo2」から数えて3代目にあたるVoodoo3は、最大解像度2048×1536ドットをサポートする2D／3Dビデオチップとして1999年第2四半期に出荷が開始される。

また、今回発表されたVoodoo3は、ビデオカードに搭載するタイプの「Voodoo3 3000」のほかに、マザーボード搭載用の「Voodoo3 2000」が用意されており、どちらも最大32MBのSGRAMまたはSDRAMが搭載可能。対応APIは従来どおり、Glide、Direct3Dをサポートするが、OpenGLについてはようやくICD(Installable Client Driver)が提供される。

いちばん気になるのは新チップのパフォーマンスだが、同社の発表によると「Voodoo2 SLIモードの2倍以上の演算能力」を持つようだ。また、COMDEXの会場では、Voodoo3のサンプルボードを使って「QUAKE II」のTimedemoが行われており、以下のような計測結果が報道されている。

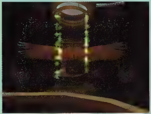
640×480ドット：97.6fps
1024×768ドット：67.9fps
1600×1200ドット：32.1fps

サンプルチップの動作周波数は160MHzで、Pentium II 450MHz搭載機を使って計測しているが、640×480ドットと1024×768ドットの結果は、Voodoo2 SLIモードと同程度のパフォーマンスだ。注目すべきは、1600×1200ドットで30fpsを超える結果を出している点だが、1999年春に登場する製品版を使って、183MHz以上で動作させれば、これ以上の結果が期待できるだろう。

Glideにしか表現できない 美しいグラフィックが強み

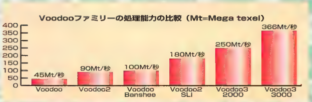
12月2日には、東京都内で3Dfx Interactive社が記者発表会を行っており、会場ではサンプルボードを使ったデモを見ることができた。Glideで作成された3D空間の中をQUAKE視点で移動するというものだが、その中で表現されている物体のリアルさには、あらためてGlideの優位性が確認できた。例えば、実写と見間違えるほどリアルな炎、水面のゆらぎ、ガラスのような素材で造られた像など、「UNREAL」を上回る美しいグラフィックが数多く使われていた。

2000年にはDirect3DとOpenGLの統合が始まり、3D専用APIとしての地位が危ういGlideだが、Voodoo3の登場と、ハードウェアの潜在能力をじゅうぶん引き出すGlideによって、今後もゲーマーにとって魅力的なプラットフォームを提供し続けるだろう。



G ideのパワーが実感で[illegible]。Voodoo3を使えば、ここまでリアルに炎が表現できる

12月に東京都内で行われた記者発表会の様子。短時間のデモだったが、Voodoo3の今後の展開に期待が持てる内容だった



■Voodooファミリーの主な仕様

	Voodoo	Voodoo2	Voodoo Banshee	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
動作クロック	50MHz	90MHz	100MHz	125MHz	183MHz
RAMDAC	135MHz	135MHz	250MHz	300MHz	350MHz
対応バス	PCI	PCI	PCI、AGP 1×モード	AGP 2×モード	AGP 2×モード

※Voodoo3は、AGP 4×モード版もリリースする予定

旧機種のパソコンで最新ゲームは動作するのか？
PC-9821に対応したBanshee搭載カードレビュー

Pentium 166MHz搭載機での QUAKE IIのパフォーマンスは？

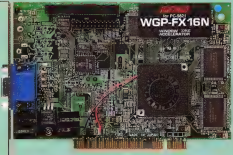
PC-9821に正式対応したBanshee搭載カードには、アイ・オー・データ機器の「GA-VDB16／PCI」とメルコの「WGP-FX8N／FX16N」がある。今回はこの両メーカーのカードを使って、BansheeとPC-9821の相性や導入効果について見ていこう。評価に用いたマシンは、Pentium 166MHz搭載の「PC-9821 V16」(OSはWindows 98)。もはや、最近の3Dゲームのほとんどが起動しない、あるいは起動しても重すぎてまともに遊べないという、一世代前のマシンだ。このマシンにBansheeカードを挿すことで、どれだけパフォーマンスが向上するのだろうか。

インストールはいたって簡単で、本体カバーを開けてPCIスロットにカードを挿し、専用のパススルーケーブルをつなぐだけで完了。ドライバのインストールについても、画面の指示に従うだけだ。パススルーケーブルを用いる理由は、PC-9821では、Banhseeカードがあくまでも Windowsアクセラレーターとして機能するからだ。つまり、PC-9821固有のVGA画面の描画については、マザーボード上のVGA BIOSとチップが担当する。

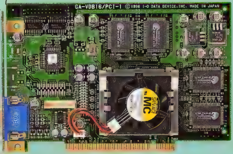
快適な動作は無理だが ソフトの相性は問題ない

気になる相性に関してだが、さしあたり手持ちのゲームやデモを試してみたところ、どれも特に問題なく動作した。Bansheeで動作が確認されているもの(DOS用のGlideアプリを除く)に関しては、使用するAPIに関わらず、ほぼ問題なく動作すると言ってもよさそうだ。

肝心のパフォーマンスだが、2Dに関してはまず不満を感じることはないだろう。3Dに関しては、さすがにPentium 166MHzでは厳しいものがある。ベンチマークの結果に目を通すと、「QUAKE II」と「TUROK: DINOSAUR HUNTER」で双方とも20fpsを割ってしまっている。快適にプレイするには30fpsは欲しいところだ。特に、GA-VDB16／PCIに付属する「SiN」の体験版は、たとえ3Dfx OpenGLモードを選んでも、重すぎてゲームにならなかった(注：12月1日にMiniGLドライバが更新されているため、これによりパフォーマンスの向上が期待できる)。とは言え、比較的軽いゲーム(「Ultim@te Race Pro」など)や、ゲーム中のサウンドの設定次第ではいろいろなゲームで30fpsオーバーを確認できた。息抜き程度と割り切れば十分に楽しめるだろう。それ以前に、プレイできるようになっただけでも大進歩なのかもしれない。少なくとも、導入して損をすることはないだろう。



WGP-FX16N



GA-VDB16／PCI

■ベンチマークテストの結果

ソフト名	GA-VDB16／PCI	WGP-FX16N
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	17.2fps	17.0fps
TUROK (Glideモード、640×480ドット)	17.7fps	17.7fps
TUROK (Direct3D、640×480ドット)	11.8fps	12.1fps
WinBench 99 (DirectDraw/Animate Blt)	198	222

ドライバの設定はすべてDefault

■主な仕様

製品名	WGP-FX16N	GA-VDB16／PCI
メーカー名	メルコ	アイ・オー・データ機器
価格	2万4,800円	3万4,800円
対応機種	PC-9821シリーズ(PCIバス搭載モデル)	PC-9821シリーズ(PCIバス搭載モデル)、PC98-NXシリーズ、PC／AT互換機
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0	Windows 95／98／NT 4.0
最大解像度	1920×1440ドット(フルカラー)	1920×1440ドット(フルカラー)
対応API	Glide、Direct3D(Windows 95／98のみ)、DirectDraw	Glide、Direct3D(Windows 95／98のみ)、DirectDraw、OpenGL(MiniGLのみ)
対応バス	PCI(2.0以降)	PCI(2.1)
メモリー容量	SGRAM 16MB	SGRAM 16MB
外形寸法	150(W)×98(D)mm	160.00(W)×106.68(D)mm
問い合わせ先	052-619-1827	076-260-1024
URL	http://www.melcoinc.co.jp/	http://www.iodata.co.jp/

Play Online 編集部からのお知らせ

月刊Play Online6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■完全スクープ!
TANARUS日本語版
■STARCRAFT
■HEAVY GEAR
■QUAKEⅡマルチプレイ攻略
■WING COMMANDER:
PROPHECY
●アクティブネットワークゲーマー宣言!
パソコンの買い方から接続まで全部教えます
●VJのWEBマスターが案内する
第2世代に突入したVoodooワールド
●豪華3大付録
■TANARUSアクセスカード
■Play Online特製エンブレム
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online7月号の主な内容

●DIABLOⅡ独占情報
●パソコンゲーム高密度攻略
■Outwars
■STARWARS REBELLION
■STARCRAFT
■3大サッカーゲーム早分かりレビュー
●コアユーザーはみんな使っている
ネットワークゲーマー必携ツール大全
●パフォーマンスとクオリティを考えた
1998年式サウンド環境改善計画
●付録
■Outwarsポスター
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online8月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■FORSAKEN
■BATTLEZONE
■Outwars
■STARCRAFT
●ネットワークゲーム用マシンとして見る
1000ドルPC 全方位チェック
●ネットワークゲーマーが気になる
新機能とパフォーマンス
Windows 98導入前ポイント検証
●E3 特別レポート
1998年[illegible]
はコレだ!
●付録
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online9月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■単独速報　Gemer's Dream
プロジェクト第1弾タイトル
ダークアイズ最速情報
■UNREAL
■FREESPACE THE GREAT WAR
■インカミング
■QUAKEⅡ MISSION PACK: THE RECKONING
●グラフィックとネットワークの最新技術
世界レベルの究極テクノロジー完全情報
●新連載　Dreamcast[illegible]
Dreamcastインフォメーションセンター
●付録
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online10月号の主な内容

●独占スクープ!　NETWAR日本語化プロジェクト本格始動
●パソコンゲーム高密度攻略
■信長の野望 Internet
■MECH COMMANDER
■DEATHTRAP DUNGEON
■UNREAL
●最新2D/3Dコンボカード究極テスト
●微妙な入力にこだわるプレイヤーに贈る
特選コントロールデバイスカタログ
●付録
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Motocross Madness
■Urban Assault
■SiN
●フライトシミュレーターパーフェクトマニュアル
●ヘビーゲーマー必携アイテム
ダイアルアップルーター究極ガイド
●新連載　PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
Richard A. Garriot
●付録
■Urban Assaultポスター
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■RAINBOW SIX
■SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
■ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
■The Rise of Rome
●緊急特別プレビュー
BALDUR'S GATE
●マルチモニター環境構築指南
●付録
■別冊付録
PAWワールドの歩き方
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Combat Flight Simulator
■HALF-LIFE
■BALDUR'S GATE
■F-22トータル・エア・ウォー
●2D/3Dコンボカード冬の陣
●付録
■別冊付録
レーシングゲームバイブル
withフォースフィードバックホイール
■モンスター図鑑付き
ミスティック・ウィーヴァポスター
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

月刊Play Online のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく（送料はかかりません）

②弊社に直接申し込む（商品代金のほかに送料がかかります）

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00120-2-366750
口座名　株式会社アクセラ
TEL 03-3464-8285
でお願いいたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online○月号希望」と明記してください。

なお、商品代金は1冊980円（消費税込み）です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、
株式会社アクセラ　販売部
TEL 03-3464-8285
までお願いいたします。

Network Game of the Year

特集2

1998年に最も輝いたゲームと 1999年にヒット確実なゲームが分かる

第1回 Network Game of the Year 発表

第2回の有力候補タイトルも一挙公開

『Play Online』が創刊した年でもある1998年は、ネットワークゲームが本格的に普及した1年だったと言える。「ネットワークゲームは海外産」という図式を覆すべく、日本での動きも非常に活発化してきた。ネットワークゲームの代名詞的存在とも言える「ULTIMA ONLINE」の日本サーバー設置や日本語対応化などは、その典型的な例だろう。

このような状況に対応すべく、弊誌ではネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを目的とするNetwork Game of the Yearを創設した。第1回目の今回は、『Play Online vol.001』(1997年10月発行)から『月刊Play Online 10月号』(1998年8月24日発売)までに掲載されたマルチプレイ対応ゲームの中から、各部門ごとにノミネート作品を選出。このノミネート作品の中から、読者投票(ハガキ、ホームページからのオンライン投票)と編集部員による投票によって、Network Game of the Yearの各受賞作品が決定した。

この特集では、記念すべき第1回の受賞タイトルを紹介しながら、1998年のネットワークゲーム界の流れを総括する。同時に、来るべき1999年にヒット確実の呼び声の高いあのタイトルの続編、有名プログラマーが制作している期待のニュータイトル、登場前から名作と呼ばれている超話題作までを、余すところなく紹介する。ゲーム通を称するなら、必読の情報が満載だ。

第1回Network Game of the Year発表

各部門賞発表 …… 104

Network Game of the Year発表 …… 106

第2回NGY有力候補タイトル一挙公開

1998年のゲームトレンド …… 108

RPG …… 109

アクション …… 112

フライトシミュレーション …… 116

戦略シミュレーション …… 118

レーシング …… 121

第1回 Network Game

多数の読者投票と、編集部員の投票による厳正なる審査の結果、ここに第1回 Network Game of the Yearの各賞が決定した。まずは、各部門賞を発表する。

3Dシューティング:アクション部門

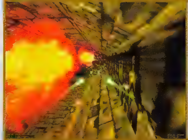
QUAKE II 5623POINTS

UNREAL	2584
QUAKE	1298
タナラス	1102
HEAVY GEAR	688

グラフィック、サウンド、ゲームシステムなどにおいて急速に進化を深めている3Dシューティング。「UNREAL」という超ド級のタイトルは、その進化のインパクトを提示したと言える。激戦を伴うかと思われたこの3Dシューティング部門だが、結果としては「QUAKE II」の圧勝だった。やはりマルチプレイの興奮にこそ、3Dシューティングの最大の魅力はあるのだろう。そういった意味でも、現在もなお多数のプレイヤーが存在し、頻繁にマルチプレイが行われているQUAKE IIに票が集中したのも当然なのかもしれない。1997年に登場した「QUAKE」が健闘している点にも注目したい。リアル志向が強まったQUAKE IIがリリースされてからも、ゲーム性の高い元祖QUAKEにこだわるプレイヤーは多く、サーバーも多数設置されている。

3Dシューティング:フライト部門

FORSAKEN 4628POINTS

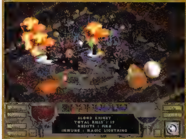


インカミング	3006
X-WING VS TIE FIGHTER	2005
CONFLICT : FREESPACE THE GREAT WAR	963
WING COMMNADER : PROPHECY	957

3Dシューティングのフライト部門でも、やはりグラフィックの進化が注目に値する。また、舞台となる世界観やストーリーが、SF的なテイストを基調にしっかりと構築されているのも特徴的だ。今回ノミネートされた作品は、プレイへ没頭させるためのゲームの導入部において、見事なまでに各ゲーム独自の個性的な雰囲気を表現している。そんな中で圧倒的な支持を集めた「FORSAKEN」は、そのビジュアルの迫力だけでなく、協力プレイやCTFなどの多彩なマルチプレイモードがユーザーの心をつかんだ。また、KALIでの対戦だけでなく、MSN Gaming Zoneにも正式対応しており、マルチプレイを前提に作られたゲームであることも票を獲得できた要因だろう。

RPG部門

DIABLO 5602POINTS



ULTIMA ONLINE	5508
ライフストーム	906
ドラゴンズドリーム	329

1998年はネットワークRPGのリリースが極端に少なかったこともあり、ノミネート作品はすでに多くのファンを持つ4タイトルとなった。ネットワークRPGでは、本来の「ロールプレイ」(役割を演じる)という意味からも、コミュニケーションの楽しさが重要になってくる。その点においても日本語でプレイできる「ライフストーム」と「ドラゴンズドリーム」は健闘したと言えるが、やはり圧倒的な支持を集めたのは「DIABLO」と「ULTIMA ONLINE」の2タイトルだ。RPGというよりも、ネットワークゲームの代名詞的存在になっているこの2タイトルによって、マルチプレイの面白さを知ったユーザーは多いだろう。また、この2タイトル両方をプレイしているユーザーは多く、一風変わった遊び方が提案されたりもしている。わずかながらもDIABLOの票数が上回ったのは、ULTIMA ONLINEにおけるPKの多さが一因なのかもしれない。

シミュレーション部門

Age of Empires 4458POINTS

STARCRAFT	4113
Urban Assault	775
武勇伝～三国志の群雄達～	522
TOTAL ANNIHILATION	341

1998年、特に良質なゲームがたくさんリリースされたジャンルの一つが、このシミュレーション部門だ。単に戦争をシミュレートするだけではなく、オリジナリティーに溢れた世界観と、深く練り上げられたゲームシステムを備えたゲームが増えてきている。今回ノミネートされた5タイトルも、それぞれが独自のテイストを持ち合わせている。その中でも、「Age of Empires」(以下、AoE)と「STARCRAFT」が多くの票を獲得した。この2タイトルは、いずれもマルチプレイが盛んに行われていて、白熱した対戦が繰り広げられている。受賞作品のAoEにはゲームプレイをうまく把握させる配慮が随所に見られ、初心者から上級者までが長く楽しめるゲーム内容になっている。出来の良い日本語版が発売されたことも、強い人気の一因であろう。

of the Year各部門賞発表

フライトシミュレーション部門
F-22 エア・ドミナンス・ファイター 4214POINTS

Microsoft Flight Simulator 98	4059
F-15	1662
USネービーファイターズ ファイナルミッション	877
JOINT STRIKE FIGHTER	282

1998年は、忠実な実戦闘機のシミュレートとゲームとしての楽しさを兼ね備えたタイトルが続々とリリースされた。そうしたタイトルの代表が5本のノミネート作品。これらの中では、「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」(以下、F-22ADF)と「Microsoft Flight Simulator 98」が大きな支持を集めた。より臨場感溢れる戦闘を楽しめるという点で、F-22ADFの得票数のほうが上回ったのではないだろうか。

レース部門
MOTO RACER 5528POINTS

REDLINE RACER	1985
ULTIM@TE RACE PRO	1980
Monster Truck Madness II	1568
Cart Precision Racing	359

この部門では、個性豊かな5タイトルがノミネートされた。ダントツの得票数で首位に立ったのは、「MOTO RACER」。あまり新しいとは言えないタイトルながら、マルチプレイでの緊迫感は風化していないと言えよう。また、マニアの間では、フレームレート計測ゲームとしても支持されているようだ。2位以下のタイトルは、作品自体のクオリティーは高いのだが、リリースラッシュの中で多数のプレイヤーを獲得できなかったのが敗因かもしれない。

アクション部門
電脳戦機バーチャロン 5180POINTS

DIE BY THE SWORD	2911
DEATHTRAP DUNGEON	1386
ARMYMEN	1364
TAKE NO PRISONERS	437

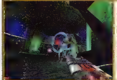
1998年には、残念ながら大きな話題を提供するタイトルがそれほど多くはなかった。そんな状況の中でも、ノミネートされた作品はそれぞれが、独創的なゲームシステムと面白さを持っている。ほぼ過半数の票数を獲得してランキング首位に輝いた「電脳戦機バーチャロン」は、言うまでもなくアーケードで大好評を博したタイトル。対戦で味わうことのできる興奮と面白さ、そして分かりやすい操作が、広くプレイヤーの支持を集めたと言える。

ノンジャンル部門
ポストペット 4793POINTS

フィファ:ロード トゥ ワールドカップ98	3392
マイクロソフトゴルフ 1998年版	1615
上海ダイナスティ	887
アクセスガールズのインターネット麻雀	669

特定のジャンルに当てはめることができないタイトルは増えてきている。ノミネート作品は、まさにバラバラのゲームがそろったが、いずれもマルチプレイの面白さは折り紙付きだ。ポストペットは、厳密には電子メールソフトでありゲームではないのだが、圧倒的な票数でトップの座を獲得。ネットワーク上でのコミュニケーションの楽しさを分かりやすく、手軽に味わうことを可能にしたポストペット。支持の大きさもうなずける結果だろう。

ベストグラフィック部門
UNREAL 3932POINTS



インカミング	1974
QUAKE II	1889
F-22 エア・ドミナンス・ファイター	1777
FORSAKEN	1712
MOTORHEAD	327

コンピューターゲーム全体において、ここ数年で急激な進化を遂げているのがグラフィック面だ。ノミネートされた6作品は、単に画像が美しいだけではなく、ゲームプレイにおけるビジュアルエフェクトが強いインパクトをもたらす。最新のタイトルがより美しいグラフィックを見せる傾向にある中で、「UNREAL」が選ばれたのは当然の結果なのかもしれない。だが、UNREALをプレイした人であれば、それ以上にこの結果を当然と思うことだろう。

ベストサウンド/ミュージック部門
DIABLO 3687POINTS

UNREAL	2896
STARCRAFT	2221
QUAKE II	1655
F-22 エア・ドミナンス・ファイター	130

3Dサウンド対応のゲームも珍しくなくなってきたほど、1998年のネットワークゲームにおけるサウンド面は目覚ましい向上を遂げた。臨場感溢れる効果音や、世界観にマッチしたゲーム展開を盛り上げる音楽は、ゲームという枠を確実に超えつつある。音楽に関しては、各人の好みが少なからず反映されるのだろうが、結果として首位に輝いたDIABLOは、RPGならではの世界観に調和した重厚なサウンドが、多くの人々に支持されたのだろう。

Play Online編集部座談会を誌上中継

佐藤　Network Game of the Yearが決定したわけですが、結果をどう思いますか?
辻　3DシューティングのアクションIII部門をQUAKE IIが制したのは妥当だね。やっぱり対戦サーバーの数が違うし。
福士　QUAKE IIは手軽にマップやスキンが作れる。プレイヤーが参加する余地が大きいって言うか、自由度が高いです。
長尾　UNREALも面白いんだけど、ハイスペックなマシンが要求されるのと、マルチプレイにはあまり適していないのが難点かな。
福士　RPG部門では、1998年は不作だったと思います。
柳田　DIABLOが1位ですけど、UOとの差があまりないね。
佐藤　不作にもかかわらずRPG部門の合計投票数が、全部門の中でいちばん多いんですよ。日本人はRPGが好きみたいですね。そういう意味でも、新しいネットワークRPGのタイトルが切望されているんじゃないかと思います。
福士　シミュレーション部門のAge of Empiresは、日本語版が出たので多くの人が入りやすかったと思います。いろんな時代が選択できたりして、自由度も高いし。
長尾　STARCRAFTは面白いんですけどね。英語だから分かりにくい面もあったんじゃないかな。
辻　マルチプレイもSTARCRAFTのほうが多彩なんですけどね。CTFとかありますから。
佐藤　ベストグラフィック部門のUNREALは、個人的に衝撃を受けた。屋外の開放感みたいなものを感じましたよ。
長尾　初めて建物から外に出たときの光のまぶしさとかね。
辻　でも、ちょっとエフェクトが濃すぎる。何度も見てるとお腹いっぱいになるな。
佐藤　さて、Network Game of the Yearは全体の4分の1の得票率でULTIMA ONLINEが受賞しました。
辻　当然の結果じゃないですか。上位3作のうち2本がRPGを占めているっていうのが、RPGの人気の高さを示してますね。
長尾　ただ、時間のある人はすごく楽しめると思うけど、時間がない人はあまりハマれないよね、RPGは。将来的には、時間がなくても手軽に楽しめるネットワークRPGが出てほしい。
辻　1999年は、何かのタイトルの続編ではなく、新しいタイトルが出てほしいなと思うんですよ。続編だったら面白くて当たり前ですから。そういう新しくて面白いタイトルを紹介していきたい。
佐藤　1999年も、ネットワークゲームとしての可能性を生かした優れたタイトルが出てほしいですよね。あとは電話料金が下がれば言うことなしです。

第1回Network Game

ここに輝ける第1回Network Game of the Yearを発表する。1998年、最も強く人々の心を魅了し、ネットワークゲームの可能性を最大限に具現化して優れた面白さを発揮したのは、このタイトルだ。

ULTIMA ONLINE

ULTIMA ONLINEの父、ロード・ブリティッシュこと リチャード・ギャリオット氏からの受賞コメント

親愛なる日本の皆さんへ

このたび、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)が『Play Online』における第1回Network Game of the Yearを受賞することができ、非常に光栄に思います。世界中の人々が一堂に会することができるゲームを制作することが、長い間のわれわれの夢だったのです。架空世界の中で、時間に制限されることなく人々をつなぎ合わせることができたのも、皆さんのサポートがあったからでしょう。

この1年というもの、ユニークに、そして想像以上に複雑に形成されていくブリタニアの世界を見ていて、非常に感慨深いものがありました。また、皆さんの多大なご声援によって、現在では日本国内のサーバーでも楽しむことができるようになり、ファンを支えるための部所も設置するに至りました。

現在UOをプレイしてくださっている誠実なファンの皆さん、われわれといっしょにゲーム史を作り上げてくださって本当にありがとう。あなたがたがいなければ、ブリタニアは存在しないのです。UO制作チームを代表して、皆さんのサポートと情熱に対する、われわれの心からの感謝を申し上げます。これからもずっと、皆さんとUOでの数々の冒険を続けていけることを楽しみにしています。

民衆のためにわれあり
リチャード・ギャリオット
Aka. ロード・ブリティッシュ

新しいネットワークゲームのスタンダード

UOは、1997年10月の日本国内での発売日の前後に、秋葉原で行列ができたほどのネットワークゲームである。英語版のタイトルでありながら、熱狂的なファンプレイヤーが寝食も忘れて遊び続け、多数の関連ホームページやプレイヤーズギルドが生まれた。ネットワークゲームならではの日々変化し続ける架空の世界の出来事に、プレイヤーは一喜一憂し、熱中してきたのだ。これは日本人プレイヤーに限ったことではない。世界中の人々が、皆同様に夢と希望をはせる土俵としてUOを認めてきたのである。

「ゲームプレイヤーには国境がない」ということを、UOほど感じさせるゲームはほかにはない。多種多様な言語、さまざまな社会通念、倫理観、プレイスタイルなどがゲームの世界からこぼれてきそうな、まさにリアルな社会シミュレーションを実現したゲームだと言える。UOは、架空の世界の住人になるというRPGの基本概念において、完ぺきなゲームなのだ。

さて、1998年10月に公式アドオンである「ULTIMA ONLINE：THE SECOND AGE」が発売された。これに前後して、日本国内にサーバーが3セットも設置され、なおかつ日本語による会話や日本語と英語間の翻訳など、国内ネットワークプレイヤーのための機能が追加された。このことで、国内での盛り上がりは1997年の発売時に匹敵する勢いとなっている。

UOなくして、ネットワークRPGを語ることはできない。これはつまり、新しいネットワークゲームのスタンダードが誕生したということなのだ。

（安井　勉）

of the Year発表

独断でこれを押す！
本誌ライターによる個人的 Network Game of the Year発表

読者投票と編集部投票によってNetwork Game of the YearはUOに決定した。だが、各個人にとって1998年に最も心に残ったネットワークゲームは、それぞれが異なっていて当然だろう。そんな個人的な思いを中心にした、独自のNetwork Game of the Yearをここで紹介する。プレゼンターは本誌をメインに活躍中の、RPG、シミュレーションに造詣の深いライターである安井勉氏と、3Dシューティングやアクションで、鬼のような強さを発揮するライターYuki-kaze！氏の2名だ。

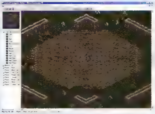
私的Network Game of The Year「STARCRAFT」

リアルタイム戦略シミュレーションというゲームジャンルは、「STARCRAFT」の登場を待つまでもなく、古くは「WARCRAFT II」や1997年に発売された「Age of Empires」によって日本でもポピュラーなものとなった。従って、STARCRAFTが特に画期的なタイトルというわけではない。

しかし、STARCRAFTがほかのゲームに与えた影響は少なくない。「Age of Empires：The Rise of Rome」が取り入れた予約生産システムや、同種ユニットのダブルクリック選択などは、STARCRAFTのユーザーインターフェースそのものである(予約生産そのものは、STARCRAFT以前の「DARK REIGN」にもあった)。また、ユニットのハイライト方法としてユニット下部に円を表示する手法は「BALDUR'S GATE」でも見受けられる。流行というわけではないが、グラフィック表現の格段の進歩によりもたらされた解決方法として定着しつつある。

画面中央「[illegible]」に、生産されるユニットの番号が表示されている。ユニットの生産中でも、次に生産するユニットを予約することができる

加えて、STARCRAFTはbattle.netというコミュニティーを作ることにも成功した。確かにbattle.netでは日本語が使えないが、チーム戦においてユニットとして戦うプレイヤーの集まり「クラン」も多数生まれたし、日本人プレイヤーの作成したマルチプレイマップも多数流通した。対戦ポイントによる順位表を生成するLadderシステム、PGL（Professional Gamers' League）への対応など、ゲーマーの心をくすぐる仕掛けも盛りだくさんだ。また、battle.netで矢継ぎ早にリリースされるパッチは、STARCRAFTというタイトルに対するメーカーの愛情を感じる。



日本人ユーザーの手によるスタークラフトのオリジナルマップ「Stone Circle」。オリジナルマップは、付属のマップエディターで作成、閲覧できる

DIABLOのプレイヤーが、同じBlizzard Entertainment社製のゲームというだけで、まったく別ジャンルのSTARCRAFTをプレイしていたのも印象的。ジャンルを越えた品質と、新しい標準を作るだけの力がSTARCRAFTにはあると、私は確信している。すでにエクスパンションキットの「STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR」の発売も決定しており、今後もSTARCRAFTへの関心は高まるばかりだ。私の中では、STARCRAFTは安心してお勧めできるタイトルとして完全に定着している。

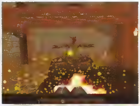
（安井　勉）

我が青春の「QUAKE」

『Play Online』誌上でいろいろなタイトルを攻略してきた私だが、その中で、正直なところ、周りが何も見えなくなるほどにのめり込めたゲームは、いったいいくつあったのだろうかと疑問に思うことがある。当然、どれも誌面で扱うほどのゲームだけに面白く、プレイしてみた価値があるソフトばかりであったことは確かだ。

だが、どれも「エポックメーキング」になるほどのゲームではなかったような気がする。いや、それらのゲームが出る以前に、すでに「あるゲーム」がエポックメーキングな位置を占めていたのではないだろうか？　私にそう感じさせたゲーム、それは「QUAKE」だ。このQUAKEこそ、最近出てきている3Dアクションシューティングの始まり、そう、エポックメーキング的な存在と言ってもいいだろう。

QUAKEは、私が初めて出会ったネットワークゲームだった。多少のラグはあるものの、ほとんどリアルタイムで動き回る相手と自分。そして、ハイスピードで展開するゲーム性に、心が躍り、もはや周りは見えなくなっていた。その後は言うまでもなく、NTTから巨額の請求書が来るほど、昼夜を問わずやり込んでいた。



現実とは異なる世界で行われる戦い。ほかのゲームでは味わえない独特の雰囲気が、QUAKEにはある

やり込んでいくほどに感じたのは、QUAKEの高い完成度だ。ISDNで国内サーバーという条件で言えば、そのゲーム性からは想像もできないほど通信状態が軽いのだ。それでいて、ハイレベルなグラフィック表現の美しさにも関わらず、高性能なマシンスペックを要求されるわけでもない。これらのQUAKEの特性は、ユーザー獲得に大きな貢献を果たしたことだろう。

さらに、マルチプレイ可能なシェアウェア版の公布と、世界中に数多く立ち上げられた対戦サーバーでどんどんユーザー数を増やしていったQUAKEは、世界規模になった戦場を統合する。ラグの解消などを盛り込んだ「QUAKE WORLD」の登場だ。世界規模でQUAKEユーザーは拡大していったのだ。実際、ここ日本でもさかんにインターネットの専用掲示板で情報交換が行われ、国内にも多くのクラン（一種のチーム、集まりを表す）が誕生するほどだった。

QUAKE WORLDは、世界中のQUAKEサーバーを統合した。現在でもなお、QUAKEの白熱したマルチプレイは毎日のように繰り広げられている

今回が第1回目のNetwork Game of the Year。DIABLOやUOも世界に広がるユーザー数と、斬新な操作性、そして独創性の高い世界観など、どれをとっても大賞にふさわしい作品だ。だが、ゲームとしての敷居がそれほど低くはないジャンルであるにも関わらず、ここまで多くの人を引きつけたゲームであるQUAKEこそ、初代Network Game of the Yearの大賞にふさわしいのではないかと私は思う。

（Yuki-kaze！）

1999年ヒット確実!

第2回NGY有力候補

1999年にヒット間違いなしのネットワークゲーム約40タイトルを、日本初公開情報を満載してジャンル別に一挙公開しよう。国内のほかのゲーム誌ではまねのできない、徹底した現地取材で集めてきた最新情報で構成した保存版パーフェクトガイド。まずは、ハードウェアも含めたゲームのプラットフォーム全体の、1999年のトレンドをチェックしてみよう。

1999年のゲームトレンドを先行チェック

PentiumⅡ 300MHz以上が必須となるネットワークゲーム用パソコン

1999年に登場するゲームの動作環境を展望する上でチェックしておきたいのが、インテルとマイクロソフトが1998年7月に公開したパソコンの設計ガイドライン「PC99 System Design Guide」だ。これは、1999年の標準的なパソコンの推奨仕様を公表したもので、ハードメーカーやソフトメーカーは、このガイドを参考に、1999年に発売を予定している自社製品を開発するのだ。そのガイドによると、1999年のエンターテイメント向けパソコンの仕様はこうなる。

CPU:300MHzプロセッサー
メモリー:64MB
ビデオカード:3Dアクセラレーション機能
モデム:V.90対応56kbpsモデム
ストレージ:DVD-ROMドライブ

これらの仕様はあくまでも標準的なシステムであって、この程度では、「1998年に発売された、1999年のゲーム」とやゆされるUNREALが快適に動作するはずがない。事実、1999年には、UNREALエンジンをベースにしたゲームが10本近くリリースされる見込みだ。

DVD-ROMドライブが必須というのは、ハードメーカーの思惑が絡んでいるような気もするが、マルチメディアや3DグラフィックAPIの性能向上に伴って、ゲームに収録されるグラフィックデータが増えており、CD-ROMでは容量の限界に近づいているのは事実である。アナログモデムに至っては、現時点で、軽快なネットワーク環境を構築するためのベストな選択ではなくなりつつあり、ISDN回線とターミナルアダプターへの移行が望ましい。

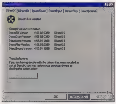
PC 99 System Design Guideは、マイクロソフトのホームページで入手できる。URLはhttp://www.microsoft.com/hwdev/pc99.htm

DirectXの進化によってゲームの表現力が拡大する

当然のことだが、1999年の前半までにはDirectX 6が完全に浸透し、「DirectMusic」対応ソフトも続々と登場するだろう。続いて、春先にベータ版が登場する予定の「DirectX 7」については、Direct3DとOpenGLをサポートするグラフィックコンポーネント「SceneGraph」が新たに加わる。SceneGraphは、従来までのOpenGL対応ソフトとの互換性はないが、2000年に登場する「Fahrenheit」(DirectX 8)によって、グラフィックAPIの統合が行われる見込みだ。

ジョイスティックの入力信号をゲームに伝える最新API「DirectInput 7」では、フェンス網のザラザラ感や、オイルが染みた床のヌメヌメ感さえ表現できるようになる。これによって、フォースフィードバック機能がさらに進化して、アドベンチャーゲームなどで新たな楽しみ方が広がるかもしれない。

ビデオカードの最新トピックとしては、11月に開催されたCOMDEXで、「Voodoo3」が発表された。パソコンメーカーへのOEM用の「Voodoo3 2000」とビデオカード搭載用の「Voodoo3 3000」の2種があるが、これはもともと、「Banshee+」または「Banshee2」と噂されていた2D/3Dビデオチップだ。BansheeとVoodoo2チップに比べて、パフォーマンスがさらに向上しているのは言うまでもないが、Glideのみならず Direct3Dにも最適化されているのがうれしい。もっとも、このチップを搭載したビデオカードの発売は、第2四半期以降であるため、1999年前半は、引き続きVoodoo1/Voodoo2が主流であるのは間違いないだろう。


1998年末に配布されたDirectX 6.1によって新たに追加されたプロパティ画面。DirectXの各APIの状態が確認できる

新しいジャンルとして定着する3Dアクションアドベンチャー

3Dシューティングゲームの定着以後、目立った新ジャンルの台頭はないが、今後、量産される気配のあるジャンルを挙げると、「TOMB RAIDER」を本流とした3Dアクションアドベンチャーが注目される。今後登場するアドベンチャーゲームの多くがネットワークに対応していないため、今回の特集では割愛しているものの、TOMB RAIDERの制作者がCore Design社を離れて、現在製作を進めている「GALLEON」や「PRINCE OF PERCIA 3D」など期待できる作品が多い。RPGの大御所である「ULTIMA Ⅸ: ACENSION」でさえ影響を受けているのは明白だ。

3D空間を活かした戦略シミュレーション「HOME WORLD」の動向も気になるところ。新ジャンル誕生となるかどうかは疑わしいが、予想以上にユーザー受けしそうなタイトルである。

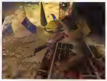
RPGでは「DIABLO」の人気が依然高く、その手のゲームが数多く登場する。「DIABLO Ⅱ」の発売が1999年末にまで延びたことから、RPG全体の人気の衰えが懸念されるが、「BAUDER'S GATE」系RPGや、「ULTIMA ONLINE」に続く良質の完全ネットワーク仕様RPGの登場によって、勢いが続くことも予想される。

3Dシューティング系のネットワーク対戦は、現在の10~20人規模のものからさらに多人数化し、数百人規模のデスマッチが行えるようになる可能性がある。

エレクトロニック・アーツは先ごろの「WING COMMANDER: PROPHECY SECRET OPS」の無料ダウンロードで、実はオンライン販売の可能性を模索していたとのうわさもあり、小売店を利用せずにソフトが購入できる新システムが登場する可能性がある。1999年、ネットワークゲームにとっては単なる世紀末ではなく、新時代の幕開けとなることを期待する。

PRINCE OF PERCIA 3D

GALLEON



タイトル一挙公開

RPG

発売が延びた「DIABLOⅡ」の穴を埋める作品が登場するか？ 制作コストが高いジャンルだけにタイトル数は少ないが、日本のゲーマーに合った良質のものが期待できる。

3Dグラフィックの採用が始まったロールプレイングゲーム

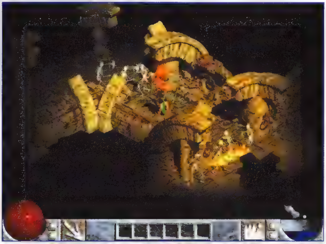
DIABLOⅡ

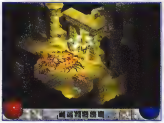
メンバーの大量離脱などで開発が遅れている「DIABLOⅡ」だが、内部関係者の話ではプロセス自体はスムーズに進行しており、1999年の冬前には発売を見込んでいるのだという。プレイヤーキャラクターのデザインについては、Paladinのアートワークが完了しており、現在はSorceressとNecromancerに着手しているらしい。

ストーリーのおさらいをしておくと、前作でソウルストーンに閉じ込められたディアブロが復活していたといううわさが広まり、カンデュラスの国中を再び混とんに陥れることになる。ゲームの構成は四つの章に拡張され、それぞれメインとなる町や複数のダンジョン、ユニークなモンスターやサブボスが用意されている。単純に計算しても、ゲームのボリュームが4倍になり、しかも1章につき五つから六つのクエストがあるのだ。また、マップには地下に下りていくだけのダンジョンばかりか、横に広い城や縦に登っていく塔のようなものもあるという。

グラフィック面では、壁やドアなどの建物は、キャラクターと比較して実物大の縮尺となり、リアリティが増している。GlideやDirect3Dによるマルチカラーの照明効果も加わっており、魔法や特殊武器での攻撃は随分と派手になっているようだ。個々の武器や防具に特有のグラフィックが用意され、Amazon、Paladin、Necromancer、Sorceress、Barbarianと5体いるプレイヤーキャラクターは、それぞれ特殊能力が備わっている。前作と最も大きく異なる点は、カンデュラスの世界がさらにリアルになっていることで、川は流れ、鳥はさえずり、町は行き交う人々であふれかえっている。プレイヤーの意志どおりには行動しないが、クエストに付いてくるNPCもいるのである。

さて、DIABLOⅡで舞台となるのは、第1章がモナステリー(修道院)、第2章がルト・ゴレインという町を囲んだ砂漠、第3章では中南米の古代遺跡のような熱帯雨林が設定されている。第4章はまったく公開されていないものの、雪に覆われた場所になるといううわさもあり、この章だけでも前作の3倍くらいの広さがあるらしい。それぞれの章は五つから六つのクエストで構成されており、ゲーム開始時の難易度は、「ゲームの進行に伴い自動的に上がるから」という理由で撤廃されている。battle.netもさらにパワーアップされ、サーバールームで武器の交換ができるようになるなど、細かいサービスが提供されるようになる。





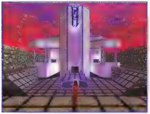
発売日：1999年後半
開発元：Blizzard North社
発売元：Davidson & Associates社
ネットワークサポート：IPX、TPC／IP（battle.net）で最大8人まで

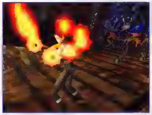
EVERQUEST

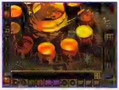
いよいよ最終ベータ段階に突入した期待の完全ネットワーク仕様3DRPG「EVERQUEST」は、一つのサーバーで1500人程度が参加できる。地形は変化に富んでおり、数々のダンジョンのほかに、海底に沈んだ神殿を探索できたりするという。12種族と14のクラスの掛け合わせでキャラクターを創作し、職業は40以上も用意されている。プレイヤーキリング(PK)に対応しているが、このモードをオフに設定するとほかのプレイヤーからの攻撃を受け付けなくなるため、冒険や技術向上に専念できるのである。

動物系のモンスターはこちらから仕掛けない限り、攻撃してこないが、同種のモンスターと戦闘しているところに、仲間が援護に入ってくるというから、プレイヤー単独での冒険は難しいかも知れない。実際、テストプレイで最も目に付く光景が、モンスターの大群に追いかけられて逃げ惑うプレイヤーなのである。モンスターを倒したりすることでオリジナルのクエスト説明文書を入手することができ、仲間を募って攻略に出かければよいだろう。

発売日：1999年3月
開発元：989 Studios社
発売元：989 Studios社
ネットワークサポート：完全ネットワーク仕様







この作品はテーブルトークゲームで有名なAD&Dシリーズでも異色な、Planescapeの世界観をベースにしたRPGだ。記憶喪失と不可解な悪夢に悩まされる不死身の主人公の物語で、プレイヤーは異次元世界の中心、Sigilになぜいるのかを解明することから始まる。ファンタジーとは言い難い、悪夢的で異様なクリーチャーたちがひしめき合い、現実離れした不思議な光景が広がる「アウタープレイン」が舞台となる。

不死身の要素をどういう風にゲームとして扱っているのかが見物だが、主人公自身はどうすれば不死身でいられるのかを忘れているばかりか、過去1万年に及ぶすべての記憶を失ってしまっているのだ。そのため、死ぬこと自体でストーリーが進行していくという、かなり画期的なゲームプレイになるようだ。

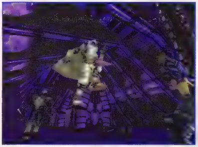
「BALDUR'S GATE」で開発されたゲームエンジンを使用して制作されているだけに、ディテールに富んだグラフィックが期待できるのは言うまでもない。インターフェイスなど、多くの部分にさほど変更点はないが、キャラクターにズームできる機能が備わっている。

発売日：1999年春
開発元：Black Isle Studios社
発売元：Black Isle Studios社
ネットワークサポート：IPX、TCP／IPで最大6人まで

PLANESCAPE TORMENT

ANACHRONOX

私立探偵のブーツが、仲間とともに時空を超えて冒険するSF調のRPGで、QUAKE II エンジンをベースに制作されている意欲作である。銀河に散らばる10個に及ぶ惑星を探査しながら敵と戦い、武器やアイテムを入手するという壮大なゲームだが、100以上もあるレベルや、400以上のNPCが登場するなど、そのスケールは凄まじい。



発売日：1999年春
開発元：ION Storm社
発売元：アイドス・インタラクティブ
ネットワークサポート：TCP／IP

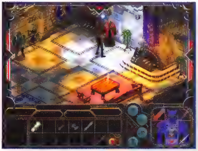
ASHERON'S CALL

MSN Gaming ZONEで楽しめる完全ネットワーク仕様のオンラインRPG。1サーバーで3000人ものプレイヤーをサポートする。Aluvian、Gharundium、Shoという3部族があり、キャラクターレベルの高いプレイヤーが低いプレイヤーにポイントを授与する代わりに、何らかの見返りをもらうという、従属関係をつくることを目的としたシステムが採用されている。

発売日：1999年内
開発元：Turbine Entertainment社
発売元：マイクロソフト
ネットワークサポート：
完全ネットワーク仕様

REVENANT

かなりDIABLO似だが、キャラクターが大きく、Direct3Dを使った照明効果が美しい。『スター・ウォーズ』や『エイリアン』を始め、名のあるコミックにはことごとくその名をとどろかす、イラストレーターのデン・ビューバー氏が参加している。コンバットに重点を置いており、剣の振り方一つをとってもさまざまなパターンがあり、ゲームパッドでコンボ的な操作をすることも可能になるという。



発売日：1999年5月
開発元：Cinematix社
発売元：アイドス・インタラクティブ
ネットワークサポート：
最大4人までのマルチプレーヤーモード

RPG

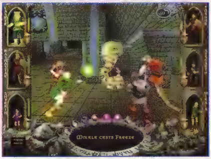
SYSTEMSHOCK 2

「THIEF：THE DARK PROJECT」で開発されたダークエンジンを使用して制作されたタイトル。超能力を駆使しながらの戦闘が楽しめ、前作のコンセプトとは大きく異なり、RPG性の要素が色濃いゲームになっている。ビジュアルは1人称視点だが、戦闘はターンベース制となり、最大4人までの協力プレイが楽しめる。

発売日：1999年内
開発元：Looking Glass Studios社
発売元：エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート：
最大4人までのマルチプレイヤーモード

SWORD&SOURCERY: COME DEVILS,COME DARKNESS

正統派RPGに戦略的なコンバットモードを取り入れて、斬新なゲームプレイを作り出した作品。6人のパーティを組んで幻剣を探す旅に出かけるというストーリーで、高解像度の3Dキャラクターや地形が表示できるレンダリング技術が素晴らしい。シングルプレイで鍛えたキャラを、DIABLO風のマルチプレイモードで使用し、獲得した財宝をシングルプレイに持ち帰ることもできるという。



発売日：1999年2月
開発元：Heuristic Park Entertaiunment社
発売元：EA／Westwood Studios社
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP／IPで最大6人まで

3D ACTION

高精細グラフィックでリアリティーの限界に迫るアクションゲーム

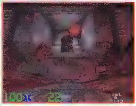
QUAKEⅢ ARENA

ついにその姿を現し始めた「QUAKEⅢ ARENA」。DOOMマスター、ジョン・カーマック氏と、3Dfx Interactive社でGlideの開発に貢献したブライアン・フック氏の結束は以前に増して強力になっている。もともとあってないようなストーリーが魅力のシリーズだったが、最新作ではボット対戦をベースとしたシングルプレイを採用したことで、ゲームコンセプトが究極的に絞られた。「対戦こそがゲームプレイだ」と言わんばかりの選択をしているわけだ。グラフィックを重視したために、ネットワークゲーマー御用達ゲームとならなかったUNREALに対するアンチテーゼのようでもある。

シングルプレイの内容は、アリーナ（闘技場）形式のマップを主体とした戦闘であるため、近未来に的を絞ったような、画一的な構成にはならない。画面写真で判断する限り、雰囲気はSFゴシック調だが、選択可能なキャラクターは20人程度でバラエティに富んだものになる。イメージとして「バーチャファイター」のような格闘ゲームのノリでストーリーが進行する、というのは考えすぎか。

id Software社の作品群はスピードがキーワードだが、マルチプレイでも史上空前のスムーズさが実現される模様。これはクライアント側とサーバー側の両方で、ドアの開閉からプレイヤーの動きまで、可能な限りの予想をさせることで達成される。ライトマッピングのないOpenGLバージョン（これでは、見た目はQUAKEⅡ以下になることが予想されるのだが）のオプションも予定されているというから、快適なマルチプレイを最重要視しているのが分かるだろう。具体的な情報は皆無だが、何か爆弾を握っているような気配もある。

だからと言って、グラフィック部分の手を抜いているわけではない。光源の場所によって、対称に位置するテクスチャーを部分的に光らせるスペキュラーハイライティングを装備し、ポリゴン自体も曲線的なサーフェイスにすることで、全体的に随分と滑らかな雰囲気のレベルになっている。アニメーション技術も大幅に変更され、敵の所持している武器はすべて確認することができる。キャラクターはすべてモーションキャプチャーされてモデリングされており、武器を変更したときの動作が表現されたり、プレイヤーが見ている方向にキャラクターが首を傾けるなど、細かいしぐさが可能なようだ。また、QUAKEⅡで評判の悪かった武器交換速度は、1／3秒程度に改善されている。



発売日：1999年第2四半期
開発元：id Software社
発売元：アクティビジョン
ネットワークサポート：あり

QUAKEⅢ ARENAの開発者 ジョン・カーマックとブライアン・フック

QUAKEシリーズの生みの親として知られるジョン・カーマックは、1991年にid Software社が発足して以来、オーナー兼リードプログラマーとして「COMMANDER KEEN」シリーズや「WOLFENSTEIN 3D」を発表する。1993年、ゲーム界に旋風を巻き起こした「DOOM」の発表後は業界を代表する開発者となり、「DOOMⅡ」「QUAKE」「QUAKEⅡ」とヒット作を連発。トレンドの動向はここしばらく彼の頭にかかっていると言えよう。

一方、ブライアンフック氏は、3Dfx Interactive社でGlide APIの開発に携わった後、QUAKEⅡの開発途中となる1997年にid Software社に移籍。以来、ジョン・カーマックの片腕として、主にグラフィック部分の開発を手掛けている。彼の知識を役立ててもらおうと、業界向けのセミナーで公演したり雑誌に投稿するなど、活発に動く人物だ。

ジョン・カーマック

ネットワークゲーム市場をけん引する3Dシューティングがいよいよ絶頂期を迎え、技術的にもひと皮むけた作品群がしのぎを削り合う。

発売が迫っているにもかかわらず、その内容は深く閉ざされたままになっているDUKEシリーズ最新作。今回は「DUKE NUKEM 3D」以前の作品に登場していた悪役ドクタープロトンが、強力なエイリアンたちを従えて復活する。DUKEは、グランドキャニオンからラスベガス、果てはアメリカ軍秘密基地エリア51まで、アメリカの西南部を舞台にハチャメチャに暴れまわることになるのだ。

1997年の夏に、開発元の3D Realms社は、QUAKE IIエンジンで開発されていたものを、グラフィック面で評価の高いUNREALエンジンに切り換えるという決断を下している。そのため、開発の進行が著しく遅れてしまったが、前作に恥じないバイオレンスとアメリカンジョークは健在だ。前作の強敵(?)ピッグコップも帰ってくるほか、手持ちの武器がなければけりをかますこともできる。今回はジェットパックを使って短期間の浮遊が可能になっており、ハーレーダビッドソンやジープを含めたいくつかの乗り物にも乗れるようになるようだ。ラスベガスにはストリップバーも出てくるというから、リアリティを追求するUNREALエンジンを選らんだ理由が理解できるような気がする。

『ルパン三世』の峰富士子のような、なぞの女ボンブシェルが登場するが、好みの超美人なのに、デュークはなぜか手が出せない、という役どころになるようだ。もう1人、アリゾナの田舎では、ガスという名前の炭坑掘りが登場するようだ。複数の武器を使いこなすというううわさもあるが、敵なのか見方なのか、何のために、どういった状況で登場するのかは不明である。

発売日	1999年春
開発元	3D Realms社
発売元	GT Interactive社
ネットワークサポート	TCP/IP

DUKE NUKEM FOREVERの開発を手がける スコット・ミラー氏

プログラマーとしての活動を始めたのは1975年にさかのぼるが、雑誌のライターとして業界に名を知られたこともある。1987年にApogee社を設立後は、ビジネス面で同社を支え、特にゲームのシェアウェア出版を開拓した功績は大きい。3D Realms社は社内ブランドとして出発したが、DUKE NUKEMシリーズの発売のたびに注目度が高まりつつあるようだ。

DUKE NUKEM FOREVER

天と地の最終戦争を目前に控えた地上世界を救うために降臨した天使ボブが、勝利のかぎを握る"七つの封印"を探し出す、というストーリーのアクションゲーム。ボブ自身はか弱い存在だが、30数種類に及ぶキャラクターに取り付いて個々の能力を利用しながら、ゲームが進行していくというスタイルがユニークだ。

技術的には時代の最先端という呼び声も高く、マシンを選ばないスケーラビリティを可能にするRT-DATシステムを採用している。これは、ゲームを動作させるパソコンの処理能力に合わせて、自動的にポリゴン表示量を調節するという機能。ハイスペックなマシンなら、血管や筋肉の質感、ボブの羽根の1本1本に至るまで表現できるようになる。

キャラクターは、フルレンダーモデルで18万～50万ポリゴンという恐るべきスペックで制作されており、ゲーム内でキャラクターを表示する場合は、ローエンドマシンなら50くらい、ハイエンドマシンであれば最高8000ポリゴンで表現されるという。照明効果やバランスにも気を配っており、ボブがマリオやララを出し抜く可能性は多いにある。

発売日	1999年3月
開発元	Shiny Entertainment社
発売元	Interplay社
ネットワークサポート	あり

Barman

Copmedium

Dwellfemale

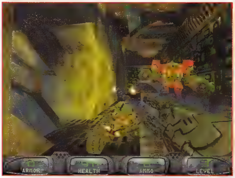
MESSIAH

DAIKATANA

秘剣大刀を片手に、主人公のヒロと、脇役のミキコ、スーパーフライの3人が時空を超えて旅をする「DAIKATANA」は、人気デザイナージョン・ロメロ氏による最新作だ。QUAKEⅡエンジンを採用しており、ギリシャや中世ヨーロッパから未来の京都までを股にかけた大作となる。ゲーム中には、各時代に合わせた武器やモンスターが登場し、色彩やアートにも変化を持たすなどの工夫をしている。

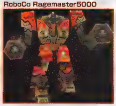
発売日：1999年3月
開発元：ION Storm社
発売元：アイドス・インタラクティブ
ネットワークサポート：TCP／IP

京都／2455年



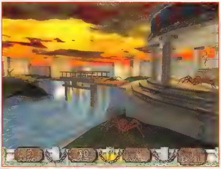
Disruptor Rod

RoboCo Ragemaster5000



「大刀」というタイトルにマッチした京都が舞台となっているが、設定が2455年であるため、空を飛ぶロボットなど、京都に似合わない敵キャラクターが登場する

古代ギリシャ／紀元前1200年



Griffon

Eye of Zeus

古代の神殿を模したマップが雰囲気を演出している。使用する武器は銃ではなく、Eye of Zeus（魔法のつえ）を使ってLightningの攻撃が可能だ

3D ACTION

PREY:A TALON BRAVE GAME

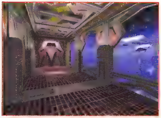
1999年にQUAKEキラータイトルが登場するとすれば、それはこの作品になるのは間違いない。近未来の世界が地球外生物による侵略の危機に瀕し、ヒーロー TALON BRAVEが立ち上がる。

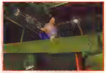
3DエンジンとしてはTALON、従来のBSP（Binary Space Partitioning）ツリーではなく、最新のポータル方式を使用しているため、ゲーム内の環境においてジオメトリーをダイナミックに変化させることができる。BPSの場合、凹凸の多いレベルほど扱うポリゴン数が多くなるが、ポータル方式の場合、鏡の反射、流れる水、渦巻く煙といったテクスチャーを多用するグラフィックを、システムメモリーに負担をかけることなく表示できる。

木や革といったテクスチャーのリアルな表現まで可能にするグラフィックエンジンも素晴らしいが、壁はおろか建物全体をも吹き飛ばせるインタラクティブ性には脱帽する。ゲームは、1人称と3人称のカメラ視点でプレイでき、インディアンの末えいという設定の主人公は、魔力を使った攻撃もできるらしい。

インターネットを使ったプレイでは、サーバー間での移動を可能にするなど、驚くべき計画も発表されている。技術部分を担当していたポール・シュイティマ氏の離脱で開発の遅れが気になるところだが、1999年中の発売を切に願う。

発売日：1999年内
開発元：3D Realms社
発売元：GT Interactive社
ネットワークサポート：あり

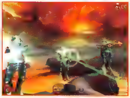


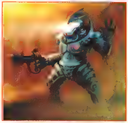


GIANTS:CITIZEN KABUTO

MDKを手掛けた制作チームが独立して作った最初のタイトルで、敵をただ攻撃するだけではなく、焼き、食い、生き埋めるという過激な内容である。巨大な怪物、弓と魔法を駆使する水霊、分身の術を持つ精鋭部隊の3種族が、島の領土を取り合うという至って簡単なコンセプトだが、特殊な淡い色使いによるファンタジー画をそのまま3Dで動かしたような、不思議な映像が展開する。

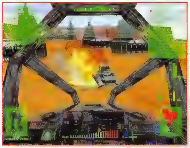
発売日：1999年春
開発元：Planet Moon Studios社
発売元：Tantrum社
ネットワークサポート：IPX、TCP／IP





MECHWARRIOR 3

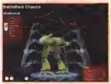
ロボットコンバットの真打ち「MECH WARRIOR 3」は、環境とのインタラクティブ性が向上し、近辺の建物を到壊させて敵を下敷きにしたり、水中に潜伏してジャンプジェットで飛び上がるなど、驚異的なアクションが可能になった。カメラ視点のズーム機能が加わって、長距離の敵を狙い撃ちできるようなるなど、グラフィック面だけではなくゲームプレイも大幅に改良されている。



発売日：1999年第2四半期
開発元：Zipper Interactive社
発売元：Microprose社
ネットワークサポート：あり

Avatar

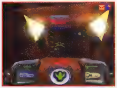
Puma



Shadowcat

Cauldron

Vulture



3D空間を自由に動き回るシューティングゲームの先駆け的なシリーズで、今回は地下迷路のバラエティが一段と増え、地上での戦闘もできるようになった。精密な物理モデルの開発に力を注いでいるようで、天候から爆破効果に至るさまざまなビジュアルがリアルなものになっている。ストーリーは前作のエンディングを継承し、味方に裏切られた主人公の復讐と、未知なる土地からの脱出を軸とした内容になる。

発売日：1999年第1四半期
開発元：Outrage Entertainment社
発売元：Tantrum社
ネットワークサポート：IPX、TCP／IPで最大16人まで

"DESCENT 3"

殺された家族の復讐を誓うニューヨーク市警のマックス・ペインが主人公のアクションアドベンチャー。レンダリング技術で定評のあるベンチマークソフト「FINAL REALITY」を制作したフィンランドのRemedy Entertainment社が開発している。本物の拳銃を正確に表現しているだけではなく、弾丸までモデリングしてしまっている。

発売日：1999年夏
開発元：Remedy Entertainment社／3D Realms社
発売元：Gathering of Developers社
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP／IP

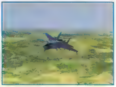
MAX PAYNE

Su-27 FLANKER 2.0

発売が1年も延びてしまったが、本誌担当ライターもお勧めするフライトコンバットシムは、ロシアが誇る近代戦闘機Su-27フランカーに搭乗する。旧ソ連軍が人工衛星で撮影した国土のステレオグラフに現代の建物をアレンジし、ミップマッピングでリアリスティックな表示をしている。AGP搭載システムに最適化されており、地形のテクスチャーや大気とのブレンド感が素晴らしい仕上がりである。

機体のモデリングが忠実に行われているのはもちろん、操作性の検証ではロシア人パイロットにテストさせるなどの熱の入れ様だ。資源マネージメントの要素も取り入れ、より戦略的になったミッションは、空母への着陸など高度なものまで用意されている。操縦は本物仕立てのため、熟練プレイヤーも納得できる。また、操作よりもコンバットに集中できるようなモードもあるので初心者でも安心だ。ゲーム中にいつでもセーブできるだけではなく、マルチプレイヤーモードでは好きな時にプレイヤーが出入りできるようになる。DirectPlayに対応しており、Kaliを使った対戦が楽しめる。3DサウンドやドップラI効果など音響部分にも手抜きはない。

発売日：1999年3月
開発元：Strategic Simulations社
発売元：Mindscape社
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP／IPで最大16人まで



FLIGHT

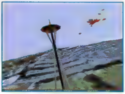
実機を超えたリアリティーを追求するフライトシミュレーター

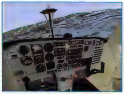
FLIGHT unlimited III

発売日：1999年内
開発元：Looking Glass Studios社
発売元：エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート：あり

数年前までマイクロソフトの独占分野だったノンコンバット型フライトシム市場に参入し、そのグラフィックの美しさで好評を得た「FLIGHT UNLIMITED」シリーズの最新作は、さらに細かなグラフィックの書き込みで期待が持てる作品となりそうだ。もともとアクロバット飛行のシミュレーションも考慮して制作されているだけに、今回も操作性は特にち密なものになるだろう。

おそらく世界初公開となるこの画面写真は、開発過程の中でかなり初期段階のものであることを最初に断っておく。レゾリューションは航空写真を二つの高度から撮ったものを合成させるという、手間暇かかった独自の方法で、何と1メートル四方まで描写しているという。シアトルを中心としたアメリカ西海岸線が舞台だが、ほかの作品とは比較できないほど建造物や地形が忠実に再現され、空港の荷物運搬機や高速を走る車など、アニメーションするオブジェクトも加わるのだという。



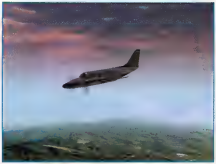


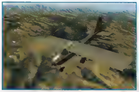
水上着陸機からグライダーまで5種類の機体がモデリングされ、気象効果についてもかなりの優れものになるらしい。アクロバット飛行を演出するために、キングコングが登場して行く手を阻むという計画もあり、従来のものとは違った作風になっている。

FLIGHT UNLIMITED 3

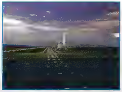
FLY!

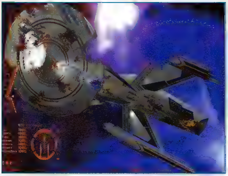
管制塔とコミュニケーションを取りつつ、セスナなどの民間機で世界中を飛行するノンコンバットフライトシムの「FLY!」は、とにかくディテールに凝ったち密なモデリングが売りのソフトだ。GlideやAGPにも対応したグラフィックが美しく、気象効果はもとより、日の出・日の入りまでも表現している。管制塔からは、さまざまな指示がデジタイズされたボイスで出てくるので、慣れれば目隠ししていても着陸できるだろう。



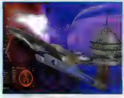


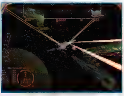
発売日：1999年6月
開発元：Tantrum社
発売元：Tantrum社
ネットワークサポート：あり





KLINGON ACADEMY





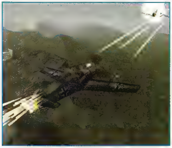
映画「『スター・トレック6：未知の世界』のクリンゴン族の市民戦争を題材にしたタイトルで、プレイヤーは戦闘機ではなく巨大戦艦を操縦して戦うことになる。暗黒の宇宙から脱出するシーンでは、ガス星雲や惑星のリング、果てはブラックホールまで、30あるミッションの戦場はすべて3Dグラフィックで色彩豊かに表現されており、それぞれのミッションでマンネリにならないような配慮がされている。また、戦艦のディテールや迫力ある撃墜シーンにも注目したい。

発売日：1999年6月
開発元：Terminal Reality社
発売元：Gathering of Developers社
ネットワークサポート：
IPX、TCP／IPで最大8人まで

SIMULATOR

技術的には常にゲーム業界の最先端をいくフライトシミュレーター。根強い人気があるジャンルだけに各社こぞって手抜きのない作品を投入してくる。

第2次世界大戦下のヨーロッパを舞台にアメリカ軍とドイツ軍の名機12機を操作してドッグファイトが楽しめる。グラフィックはかなりの高水準で、スロットルの急激な上昇で排出される黒煙から、さらにその煙が付近の機体へ焼け付くところまで見せてくれるのだ。20程度あるミッションの途中には、第2次大戦当時の記録映画がうまく使われており、穴の開いた機体やコクピットの精密さなど、作り込みもできている。

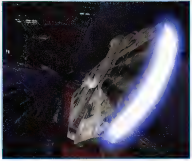


発売日：1999年第1四半期
開発元：Psygnosis社
発売元：Psygnosis社
ネットワークサポート：
最大64人までのマルチプレイヤーモード

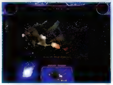
NATIONS FIGHTER COMMAND

X-WING:ALLIANCE

スターウォーズシリーズでは初めて完全3D化されたスペースコンバットゲームとなり、X-WINGはもちろん、デススターの攻略ではミレニアム・ファルコンにも搭乗できる。コクピットが3Dとなったことで左右を見渡すことが可能になり、さらに、プレイヤーの搭乗機にはすべてハイパードライブが装填されているため、遠い彼方でも瞬時に移動できる。シングルプレイでは「エンドーの戦い」を中心に、ストーリー重視のプレイが楽しめる。



発売日：1999年4月
開発元：Totally Games社
発売元：LucasArts Entertainment社
ネットワークサポート：モデム、
IPX、TCP／IPで最大8人まで



SIMULATION

スケールの大きなゲーム設定が魅力の戦略シミュレーション

Age of Empire 2:The Age of Kings

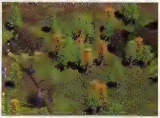
ローマ帝国滅亡後の10世紀もの間、つまりヨーロッパの暗黒時代と呼ばれた西暦500年から、封建制が成熟した1500年までの文明の発展をシミュレートするゲームが「Age of Empire 2」だ。登場する部族は、中国、日本、モンゴルといったアジア勢を含め、ブリティッシュ、フランツ、ゲルマン、ビザンチン、ペルシャ、トルコ、サラセン、ゴート、ケルト、バイキングの計13部族となっている。また、モンゴル、ケルト、バイキングは遊牧民であるため、「町の中心」を移動させることができるという特徴を持っている。

城や建物、樹木までがキャラクターのサイズに合わせた縮尺となり、文明に合わせたユニットのグラフィックが登場するなど、前作を上回る魅力的な作品になりそうだ。早期のラッシュ攻撃が多用されるのを防ぐため、「町の中心」で戦闘ユニットを生産できるようになったほか、フォーメーションを組んで軍隊を行進させることも可能になった。 人工知能にもかなりのチューンナップが施され、今回は護衛やパトロール、追跡といったコマンドを各ユニットに命じることができる。

戦闘面以外のゲームプレイも向上し、外交や輸出入といった敵国との駆け引きができ、友好的な国には自国で生産した作物を売りつけることも可能になっている。これは麦や木いちご、魚以外にも、生産物の種類が増えているということだろう。リードデザイナーのブルース・シェリー氏は、Microprose社に在籍していただけに、CIVILIZATIONシリーズでおなじみのテクノロジーツリーも追加されている。そのため、農業や創作技能、軍事といった面での発見発明で、プレイヤー1人1人の文明が違った発展をしていくことになる。

インターフェイスも簡略化し、ショートカットやホットキーの多様でさらに敏速で簡単な操作が可能になっている。具体的な内容は不明だが、男性・女性の割合という新要素も加わっており、「町の中心」が定員50人までの住居としての扱いを受けるようだ。アニメーションの美しさばかりでなく、ゲームプレイでもさらに洗練されたものになるだろう。

発売日：1999年後半
開発元：Ensemble Studios社
発売元：マイクロソフト
ネットワークサポート：
モデム、TCP／IP(MSN Gaming ZONE)で最大8人まで



Knight

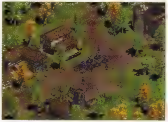
Samurai

Male Villager

Janissary

Bombard Cannon

ブルース・シェリー

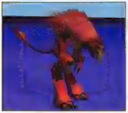


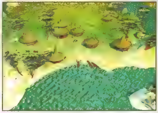
グラフィックが比較的地味なジャンルだが、1999年に登場するタイトルは、3Dを使ったビジュアルをベースに、中毒性の高い大作がそろっている。

BLACK&WHITE

文明の行く末をプレイヤーが手玉に取って遊ぶという、イギリスの奇才ピーター・モリニュー氏のアイデアが凝縮された作品。神である自分の意志で、下々の人間に善悪の知恵や習慣をつけていくのが目的だが、その行いによって住民、動物、建物のグラフィックが変化していく。人工知能が秀逸で、住民や動物たち、さらには樹木までもが学習して、常時変化していくという。住民たちにはプレイヤーの直接の配下となるソーサラーを利用し、祭壇を造って自分を信仰させる。言うことを聞かなければ天災を起こして怒りを表す、というかなり「POPULOUS」的な要素もあり、部族間で戦争を行わせるように育成していくことも可能だ。部族によって戦闘で使用できる魔法が異なり、行動パターンやアニメーションも豊富に用意してある。

技術面でも最先端のテクニックを使っており、バンプマッピングやエンバイロメンタルマッピングのサポート、海面に後方の風景が映り込む様子などを美しく表現している。また、マウスの動きでキャラクターに意志を伝えることができる"ジェスチャーリコグニション"システムも採用。200人程度の対戦が可能になるという、マルチプレイにも期待できる。

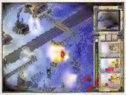


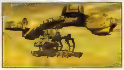


発売日：1999年内
開発元：Lionhead Studios社
発売元：エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート：
モデム、シリアル、IPX、TCP/IPで最大200人まで

欧米ではシリーズの販売総数が1000万本に達するという、戦略ゲーマー必須ソフトの第2弾は、グラフィックが大幅に強化された。発売日が3月に延びたものの、手の混んだアニメーションとスピーディなゲームプレイが、大御所ならではのうまさを感じさせる。

前作でも登場したエネルギー源、タイベリウムに毒性や爆発性があることが判明したことから、被害の少ない極点に移動したGDI。一方、タイベリウムから逃げるのではなく、克服していく道を選んだNOD。両者が進歩した軍事技術を使って惑星全土を巻き込んだ第2の戦争に突入していく。地形が3Dやユニットになったとはいえ、基本的にはボクセルベースで画像処理が高速であるため、マルチプレイでもスムーズなゲームが予想される。





ゲームプレイでは、森林、河川、氷河の活用に加え、壁とゲートで防御ができるようになったことなどから、戦略的には前作とはかなり違った内容で楽しめるだろう。ユニットは使い込むほど経験値が増えて強くなっていくようになり、キャラクターユニットも登場する。Westwood Onlineでのフリープレイが可能で、その気になれば賞金も獲得できるのだ。

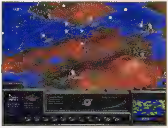
発売日：1999年3月
開発元：Westwood Studios社
発売元：エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP／IPで最大8人まで

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN

Sid Meier's ALPHA CENTAURI

大人気の「CIVILIZATION」シリーズの後継ともいうべきソフトだが、グラフィックやゲームプレイ部分でも進化を果たしている。ターンベースの戦略ゲームだが、緊張感のあるマルチプレイが楽しめるという。今回のインタビューページ(p.036)でも詳しく取り上げているので、そちらを参照していただきたい。

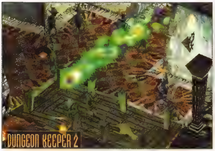
発売日：1999年1月
開発元：Firaxis Games社
発売元：エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート：
モデム、シリアル、IPX、TCP／IPで最大7人まで



BRAVEHEART

スコットランドの国民的英雄、ウィリアム・ワーレスを描いた映画『ブレイブハート』をゲーム化したタイトル。モーションキャプチャーされた数百人規模の戦士たちを率いて戦場を駆け抜けるという内容だ。リアルタイムのコンバットとターンベースでの国家建築をうまくミックスさせ、ミッションはランダムに制作されていく。マップは、人工衛星を使ってイギリス全土を撮影したものをゲーム中で使用している。

発売日：1999年3月
開発元：Red Lemon Studios社
発売元：アイドス・インタラクティブ
ネットワークサポート：IPX、TCP／IPで最大12人まで

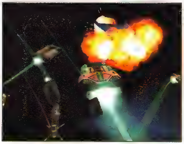


発売日：1999年夏
開発元：Bullfrog Productions社
発売元：エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート：あり

モンスターたちを手先に、迷路とトラップを使用して、進入する勇者に対抗するという奇想天外なゲームの続編が、完全3Dとなって登場。Horned Reaperが復活し、次々と攻め入るヒーローたちや敵対するキーパーとの戦いがキャンペーン制で進行していく。配下のモンスターに乗り移って戦えるモードはもちろん健在で、そのモンスターには特殊なアビリティが付くようになる。

DUNGEON KEEPER 2

SIMULATION



HOMEWORLD

3Dグラフィックで表現された宇宙空間でのゲームプレイがユニークな「HOME WORLD」は、自分の戦隊を操って奪われた故郷の惑星を奪還する。地面のない空間のため、前後左右のみならず、上下からの攻防も加わって激しい戦闘になるが、カメラビューの切り換えやインターフェイスのシンプルさで、操作が複雑になるのは避けられている。レンダリング技術も素晴らしく、戦艦や戦闘機の描写が驚くほど細かい。

発売日：1999年2月
開発元：Relic Entertainment社
発売元：Sierra Studios社
ネットワークサポート：
最大8人までのマルチプレイヤーモード

流行の兆しを見せているリアルな特殊部隊もの。プレイヤーは組織に見捨てられた雇い兵部隊のリーダーとして、なぞの雇用者から受ける仕事を次々とこなしていく。AK-47や時限爆弾、果てはカメラといった多様な兵器と機器を駆使し、スキューバーダイビングやナイフ投げといったスキルを持った雇い兵を集めて、自由度の高いミッションを完了させる。

発売日：1999年春
開発元：Sinister Games社
発売元：Interactive Magic社
ネットワークサポート：
モデム、IPX、TCP／IPで最大16人まで

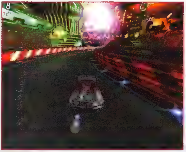
SHADOW COMPANY

"NASCAR 3"

掲載した画面写真は、もう半年以上も前に撮られたかなり初期段階での開発画面だが、発売を1999年に遅らせたことで、「NASCAR 3」から「NASCAR 2000」とタイトルを変更するかもしれない。製品はと言うと「レーシングシミュレーションとしては史上最もリアリスティックなものになる」と開発者側が意気込むほど、気合が入ったものとなりそうだ。事実、車体だけでも、馬力や重量分配はもちろんタイヤ膨張率に至るまで、数十の項目で調節可能なのだという。コクピットやゲージもすべて立体化したことで走行中の動作もすべて目で確認できるようになり、物理モデルやグラフィック面でもすばらしい作品となるだろう。もちろん1999年度のウィンストンカップ公認だから、チーム、車種、コースのデータが使用されている。

マルチプレイヤーモードもクライアント／サーバーベースとなったことで、前作よりも格段と進歩するようだ。シングルプレイでさえ、プレイヤーがピットにいようが、オプションスクリーンで調節していようが、ライバルたちはトラックを周り続けるのだという。ここまで来れば、もはやレーシングよりはシミュレーションというカテゴリーに近い気がする。

発売日：1999年春
開発元：Papyrus Design Group社
発売元：Sierra Sports社
ネットワークサポート：あり



前作はMMX対応ソフトの第1期に登場したゲームで、スピードとグラフィックの美しさが売りだったが、最新作もそのあたりを強調しているようだ。リアルタイムで変化していく気象効果やコース上のオブジェクトとのインタラクティブ性も増え、PODは4機種の中から選択できるようになった。UBI Softでは専用サーバー設立の計画がある。

発売日：1999年春
開発元：UBI Soft
発売元：UBI Soft
ネットワークサポート：
モデム、IPX、TCP／IPで最大8人まで

POD 2

RACING

4輪・2輪とも粒ぞろいのレーシングゲーム

毎年秋ごろが旬なジャンルだけに、現時点では新作情報が少ないレーシングゲームだが、ヨーロッパの中小メーカーによって、突然、傑作がリリースされることも多い。

PROFESSIONAL SPORTS CAR RACING

発売日：1999年3月
開発元：Virgin Interactive社
発売元：EA／Westwood Studios社
ネットワークサポート：
IPX、TCP／IPで最大16人まで

空気抵抗まで計算してモデリングされたスポーツカーを操って、コースを駆け抜けるグランドツアーレーシングゲーム。コースの現地状況に合わせた気候を表現し、舗装路、ダート、雑草など、地面の走行感覚にも気を使っているという。道路わきのリアリズムもさることながら、ビデオ録画、カメラ位置、実況アナウンスなど、テレビ中継を最大限に模倣して臨場感を高めている。

今や世界で4800万人ものファンがいるというスーパーバイクのライセンスを受けて制作されたタイトル。Ducati、ホンダ、カワサキ、スズキ、ヤマハなどから、夢のマシンをチョイスできる。もちろんすべてのメーカーから技術データを入手して作成されており、12の公認レーストラックをフィーチャーしている。機体とライダーを分けてモデリングしているのもこのソフトの特徴である。

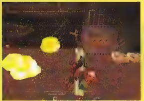
発売日：1999年1月
開発元：Milestone社
発売元：EA／Westwood Studios社
ネットワークサポート：
モデム、IPX、TCP／IP、
シリアルで最大30人まで

WORLD SUPERBIKE CHAMPIONSHIP

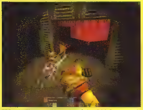
IMPUL

スクリーンショットがWeb上で公開されるなど、QUAKEⅢ ARENA関連のニュースが続々と入ってきた。その一方で、QUAKEⅡは熟成期に入って来たようだ。海外でもPGL、CPLと大きな大会が開かれ、そのデモが公開されている。

文/tkl（竹地由典）



最終戦となった決勝2試合目は、Threshの独壇場だった。マップの特性もあって、immortalの動きをことごとく読みきり43−0で圧勝を決めた



弱冠15歳にして、Threshに土をつけたimmortal。緒戦では、Threshの背後に迫って1Frag目を勝ち取る

関連ホームページ

PGL coverage
（全試合のデモと、見るために必要なパッチ、マップファイル）
http://146.151.63.87/
Thresh vs immortal 10-3 Q2DM3
（PGL決勝戦第1試合）
http://www.pgl.com/scoreboard/s3_q2_boxscore.asp?match_id=139
Thresh vs immortal 43-0 PowerTrip
（PGL決勝戦最終戦）
http://www.pgl.com/scoreboard/s3_q2_boxscore.asp?match_id=140
Cyberathlete Professional League
http://www.cyberathlete.com/

PGLデモでThreshの神技を体感せよ

PGL（Professuional Gamers' League）のシーズン3が開催されたが、QUAKEⅡ部門では1997年に引き続いてThreshの優勝に終わった（詳しい試合経過はp.040を参照）。大会後、全試合のデモが公開されている。

試合の中で、筆者がいちばん面白く感じられたのは、決勝戦第1試合だ。相手は1回戦でThreshにまさかの敗北を味わせた、若干15歳のimmortal。Q2DM3を使って戦ったのだが、見るべき所の多い1戦となっている。

特に、ThreshのRocket Launcherは見事だ。リスポーンとほぼ同時に取りに行き、相手に取るすきを与えないほか、通路の奥に向かって発砲してけん制に使うなど、最大限に利用している。また、Threshは着実にimmortalの先回りをしてFragを稼いでいる。

デモファイルをダウンロードすれば、白熱した各試合の模様、世界最強のQUAKERのテクニックを知ることができる。なお、今回の付録CD-ROMにも決勝戦のデモファイルを収録したので、研究に使ってほしい。

ちなみに、もう一つのプロリーグCPL（Cyberathlete Professional League）においても、1 on 1のトーナメントが行われた。こちらにもPGL2位のimmortalが出場しているが、意外にも3位に終わっている。ベスト3は、1位RiX、2位Makaveli、3位immortalだ。

CD-ROMの内容

W18-1.ZIP：Thresh視点の決勝デモ
W18-6.ZIP：immortal視点の決勝デモ
PTRIP.ZIP：決勝戦最終戦のマップ

QUAKEⅢ ARENA続報 プレイ可能な状態まで開発が進んでいる

発売はまだまだ先だが、すでにプレイできる状態まで開発が進んでいるようだ。それに伴って、スクリーンショットが公開されるなど、いくつかのニュースサイトでQUAKEⅢARENA（以下QUAKEⅢ）の記事が出始めている。それらを要約すると、新たな情報は以下のようなものになる。

① 3Dエンジンは新型ではなく、QUAKEⅡを改良したものになる。しかし、スクリーンショットを見る限り、かなりパワーアップしているようだ
② Light、Medium、Heavyという3種類のプレイヤークラスが存在する。それぞれの特徴は、Lightは軽量ですばやい動きが可能だが、装甲が弱い。逆にHeavyは強力な装甲を持つが、重いのでロケットジャンプなどは難しい。Mediumは両者の中間のようだ
③ 武器は、（決定ではないが）現段階で12種類ある。Rocket Launcherが無くなることはないだろう。ちなみに、QUAKEⅡの約半分の時間（6フレーム）で武器の持ち替えができる
④ パワーアップアイテムはRegeneration、Quad Damage、Invisibility、Haste Flyingの4種類
⑤ モデルやマップは、QUAKEやQUAKEⅡとの互換性はない。公式マップエディターは、現在あるQERadiantをバージョンアップさせて対応するようだ。名前もQUAKEⅢのためにQ3Radiantに改

関連ホームページ

Q3 Arena.net
http://q3arena.net/
Quake3 Arena Screen Shot
http://q3arena.net/screen.html
QERadiant
http://www.planetquake.com/qeradiant

通なQUAKER養成コラム

マウスゲーマー必携 サンプリングレート変更ツール

強力な3Dアクセラレーターや高速なCPUの登場によって、フレーム数はどんどん向上している。しかし、通常使われるPS/2マウスのサンプリングレートは40Hz（入力された情報を1秒間に40回読み取っている）と低い値のままだ。そのため、フレームへの入力が一部省かれて、コマ落ちした画面になってしまう。

QUAKEⅡでは、この問題を解消するような設定がされているが、マウス側が改善されないので、マウスの動きと画面の動きにタイムラグが生じてしまう。

そのサンプリングレートを変更できるのがPS/2 mouse sampling rate changerだ。最大200Hzまで上げることができるので、カクつきやタイムラグを解消できる。マウスゲーマーには必須のツールだ。

QIZMO Other Projects
http://www.students.tut.fi/~zibbo/other/

Blue's News Mouse Resource Page
http://www.bluesnews.com/mouse.html

GAMESPYグッズが登場

GAMESPYといえば、QUAKERには必須ツールとも言えるサーバーラウンチャーだ。そのロゴがプリントされたマグカップ、帽子、Tシャツが購入できるサイトだ。

GameSpy Black Market
http://blackmarket.gamespy.com/blackmarket/

SE999

名される

⑥ファイル圧縮形式は今までのPAKは使わない。決定ではないが、ポピュラーなZIP形式が候補だ

以上だが、今後変更されるかもしれない。まずは、スクリーンショットを見てその出来を確かめよう。

QUAKEⅡの世界でダンクを決めろ

現在、Web上で配布されているモジュールは、ほとんどが「殺し合い」をテーマにしたものだ。しかし、中には変わったモジュールも存在する。このQuake2 BasketBallもそのうちの一つで、QUAKEⅡ上でバスケットボールをしようというものだ。

シュートやインターセプトなどのボールの扱いはショットボタンに割り当てられており、パスとジャンプボールのバインドさえすれば(デフォルトでは、パスは右クリック、ジャンプボールはJキー)、普通にQUAKEⅡをやるような感覚でプレイ可能だ。

元がQUAKEⅡとは思えないほどの出来なので、ぜひ試してもらいたい。ちなみに、相手を倒してボールを奪う武器有りモードというのも存在する。

木目の床にはラインがちゃんと引かれ、上部にスコアが表示されたり、実況席らしきものがあるなど、本格的だ。もちろん豪快なダンクシュートも決めることができる

関連ホームページ

Quake2 BascketBall
http://www.planetquake.com/bball/

チートBOT対策モジュール

このたび、チートBOTを検出して排除するプログラムがユーザーの手によって作られた。

通常BOTと言えば、コンピューターの操作する敵のことを指す。対戦相手がいないときなど、オフラインで使うものだ。チートBOTは、これとは違ってサーバーで対戦を行うときに使われる。これは、Zbotと呼ばれており、相手の追尾と照準合わせをコンピューターにさせるものだ。プレイヤーはショットボタンを押すだけで確実に相手を倒せる。Zbotは以前から一部で横行しており、id Software社も対策をしたが、一向に減らず、増えるばかりだった。

チートBOT検出プログラムは、LithiumⅡの作者Matt Ayres氏によって作られたZbotCheckや、Shane Powell氏によるZbot detectorなどがあり、各モジュールに組み込み可能だ。すでに著名なモジュールは、ほとんど組込まれた状態になっている。これで公平な勝負が期待できそうだ。

格闘ゲーム「GAUNTLET」

これも変わり種のモジュールだ。セガが出している某ポリゴン格闘ゲームにそっくりなシステムで、パンチとキックの2種類のキーと方向キーとの組み合わせでいろいろな技が出る。防御方法も、防御キーとしゃがむ動作の二つで、技をかわすようになっている。

デフォルトでは、キー設定が何もされてないので、遊ぶ前には、攻撃と防御キーをバインドする必要がある。

デモ解析ツールで敵の動向を推測せよ

QUAKEⅡでは、試合中はもちろん、デモも特定の視点でしか見ることができない。そのため、試合を総合的に分析しようとすると、かなりの手間がかかってしまう。

この負担を軽減するツールがid Demo Analyzerだ。これを使うと、デモファイルから1分間のFrag数やだれが何回だれを倒したかなどの情報が表にまとめられる。どの武器でだれを倒したかなども集計されているので、表から相手の巡回経路を推測することもできる。

出力はテキストのほかにHTMLでも可能なので、自分のホームページに簡単に結果が載せられる。

関連ホームページ

GAUNTLET
http://gauntlet.telefragged.com/

「バー○ャファイター」そっくりのシステムで、力と力のぶつかり合いが楽しめる。QUAKEⅡの可能性をさらに広げたモジュールかも

関連ホームページ

LithiumⅡ Mod for QUAKEⅡ
http://www.planetquake.com/lithium/

UQSA Zbot Detector
http://quake2.bitstreet.net/uqsa/bot/index.html

Killchart (super shotgun)

	GUNJIN	Doctor	ACE	FUJIWA	Naka	Guitar	KIM3RA	Katoki	KILLER
GUNJIN	0	1	0	0	1	1	0	0	3
Doctor	0	0	4	3	0	0	0	3	10
ACE	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FUJIWA	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Naka	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Guitar	1	0	0	0	0	0	0	2	3
KIM3RA	0	0	0	0	0	0	0	1	1
Katoki	0	0	0	0	1	0	0	0	1
VICTIM	1	1	4	3	2	2	0	6	19

id Demo Analyzerを使うと、かなり詳細なデータをえることができる。画像は表の一部だが、各武器でのランキングも作成可能だ。元となったのは、JCR(Japan Clan Ring)第1回の決勝2戦目(FUJIWARA氏提供)のデモだ

関連ホームページ

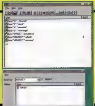
The Demo Analysis HomePage
http://home.t-online.de/home/fabhuester/q2da.htm

Q2Config

QUAKEⅡのConfigを楽にエディットするためのツールだ。メニュー形式になっており、コマンドさえ理解していれば簡単に設定できるだろう。

ゲーム中からConfigを変更するのは面倒だが、テキストエディターなどでConfigを直接触るのはちょっと、という中級者にお勧めのエディターだ。

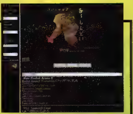
コンソールコマンドに関しては、SOZE氏による詳しい日本語での解説ページがある。



Q2Config
http://www.avana.net/~russelln/Q2Config/

Serial Killer Academy (SOZE)
http://www3.alpha-net.or.jp/users/switch/quake/

今回からbaron氏に代わってIMPULSE999を執筆するtklです。現在の活動は、Clan eXtreme Skillzに所属してSagittaireというバトルネームでやっています。また、QUAKEⅡなどのニュースサイト「BaseQ2」を制作しており、モジュールやツールのアップデート状況などをまとめています。



BaseQ2
http://www.gaminator.com/gamers/tkl/index.html

eXtreme Skillz
http://www.gaminator.com/gamers/xskillz/index.html

UO.net

Vol.009

1日の盗難事件数をカウントできたら、恐ろしい数字になりそうなULTIMA ONLINEの世界。Thief（泥棒）の存在は、町を中心に生活するブリタニアンですら避けては通れない問題だ。今回は、この泥棒の手口と対策について述べよう。　文／PC Nuts

泥棒天国ブリタニア

近ごろのブリタニアは非常に治安が悪い。せっかく宿屋住まいを脱出したにもかかわらず、一瞬のすきを突かれて自宅のかぎを盗まれてしまうといった盗難事件が多発しているのだ。いったい、どうしてこんな状況になってしまったのか？　まずは、ここから話を始めよう。

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)では、46のスキルをベースに14の職業テンプレートが用意されており、その一つにThief(泥棒)がある。Thiefテンプレートに用意されたスキルは、Snooping(物色)、Stealing(盗み)、Lockpicking(かぎ開け)の三つだ。

コンピューターRPGの泥棒と言えば、宝箱のトラップ解除やかぎ開けを思い浮かべるかもしれないが、UOの場合は若干事情が異なる。まず、土壌の違いとして、ULTIMAシリーズでは以前からStealingが可能であったことが挙げられる(ULTIMA I ～III などを知る往年のファンであれば、町でNPCから物を盗み、衛兵からスタコラ逃げ回った記憶があるに違いない)。

また、現在のUOでは、Lockpickingのスキルがうまく機能していないことも原因の一つであろう。ダンジョンや町にある箱にかぎがかかっていることは少なく、魔法のUnlockで開けることができてしまう。そのため、パーティに1人は欲しい泥棒を演じる場面がないのである。

とはいえ、パーティに1人は欲しい泥棒が増えた最大の理由は、ペナルティが少ないことではないだろうか。ご存じのとおり、UOはゲーム内で悪役を演じることが可能なシステムである。PC同士の戦闘という側面には、新評判システムとギルドウォーシステムの導入によって一定の抑制と方向性が示されたものの、泥棒に関しては以前よりも制限が減っているのが現状だ。新評判システム導入前は、SnoopingやStealing行為を続けると、悪人としてほかのキャラクターから攻撃を受ける状態になった(古くはいわゆる赤ネーム、新評判システム直前ではグレイネーム)。そのため、相当の覚悟がないと生きていくことすら難しかったのに、犯罪フラグが立つだけという寛容な世界になってしまったのだ。

知人の協力によって撮影した専業Thiefキャラクター。これだけスキルが高いと、Snooping行為が他者に気付かれることもまれである。こんな恐ろしいキャラクターが珍しくないというのが、問題の深刻さを物語っている

泥棒スキルも知っておこう

きらいな人は、おそらく一度も試したことがないと思われる泥棒のスキルだが、その仕組みは知っておいて損はない。泥棒に必要なスキルは、先に述べたSnoopingとStealingの二つだ。Snoopingで相手のバックパックを物色し、Stealingで盗むというのが基本となる。

泥棒スキルの仕組み

	Snooping	Stealing
対象	PC、NPC、荷物を積める動物（pack llamaとpack horse）	Snoopingと同じ。意味はないが、地面に落ちている物も盗むことができる
間隔	通常のスキルと違って連続で行うことができる	通常のスキルと同様に、約10秒間に1回
判定	成功判定に加え、他者がSnooping行為に気付くかどうかの判定も行われる	成功判定（別表参照）に加え、他者がStealing行為に気付くかどうかの判定も行われる
評判と犯罪フラグ	カルマを失うが、犯罪フラグは立たない(なぜ、犯罪にならないかというと、トラブル時に持ち物を互いに検証できるように考慮されて修正されたため)	カルマを失う。成否にかかわらず、盗まれた相手からは、必ず灰色に見える。これは自分が一度死ぬまでは永久に続く。また、ガード圏内で他者に盗みの行為を気付かれた場合は、ガードに処罰される（15秒以内に呼ばれた場合のみ）
制限	姿が見えている対象の2マス以内でなければならない。対象との間が壁などで遮られている場合も不可能。Snoopingによってのぞいた他者のバックパックは、対象との距離が5マス以上離れた場合と、対象がHidingのスキルやInvisibilityの魔法などで姿を消した場合に閉じる(まれに1画面程度離れないと閉じないこともある)	姿が見えている対象の1マス以内でなければならない。対象との間が壁などによって遮られている場合も不可能。また、他者やクリーチャーと戦闘状態でないこと

Snooping

対象のペーパードールを開き、バックパックをダブルクリックする。成功すると中をのぞくことができる。その中にあるバックパックや箱のたぐいも、同じ手順でのぞくことが可能だ。

Stealing

対象から物を盗むことができる。ランダムに盗む方法と、盗む物を指定する方法の2種類がある。ランダムは対象のバックパックの第1階層にあるアイテムの中から一つを自動で盗む。指定する場合はSnoopingで対象のバックパックを開いて、盗むアイテムを選ぶ。

Stealing成功判定

判定	メッセージ	補足
成功	You successfully steal the item.	－
失敗1	You fail to steal the item.	－
失敗2	This item is too heavy to steal from someone's backpack.	11stone以上のアイテムを盗もうとした場合
失敗3	You can't steal that.	spell bookや、宝箱に固定されたアイテムを盗もうとした場合
失敗4	This item has no value to you.	キャラクターの初期装備アイテムを盗もうとした場合

具体的な泥棒対策

銀行の近くで、死に装束でうろうろしている輩(画面中央)がいたら要注意。称号がScoundrel(カルマ−3)のように、低いカルマであれば泥棒の可能性が高い

最近の泥棒は、家(つまりかぎや家のRune)を狙うタイプと、戦闘スキルを兼ね備えたPKタイプに大別できる。当たり前のことだが、できるだけ泥棒と出会わないようにすることが大事だ。つまり、泥棒の多い大都市の銀行を避け、名前を覚えて近寄らないようにするのである。銀行の周囲では、それらしい人物がいないか気を配り、Hidingを活用してSnoopingを中断させよう。巧みに会話をしながら盗む機会をうかがっている人物もたまにいるので、油断は禁物だ。フィールドやダンジョンに現れる泥棒は、1人では手に負えないことも多々あると思われる。無理をせず、周囲の人に呼びかけたり、仲間と協力して対処したい。

具体的な対応策としては、バックパック内で隠し方に工夫を凝らしたり、かぎ付きチェストを利用する方法がある。バックパックの工夫としては、

① ポーチなどを使って階層化する
② 衣類で階層化したポーチを隠す
③ 大事なアイテムを分散する

という3点が挙げられる。衣類で隠す方法は、実際のところ完ぺきとは言えない。そのため、PKタイプの泥棒に遭遇するダンジョンなどでは、③の分散が重要である。町へ帰るための秘薬は複数に分け、Runeもいくつか用意しておかないと、逃げる方法を奪われ、殺されてしまうだろう。チェストに秘薬や弓矢などを入れて、魔法のLockでかぎをかけてしまうというのもいい。

実際には、このように大事なバックパックを開いた状態で衣服を被せる。ビッグウインドウのおかげで、従来よりもずっと楽にできるだろう。ちなみに、この場所はTrincicにある1st Bankの屋根の上だ。Teleportの魔法がないと登れないため、初心者の泥棒は近寄れない

最も大事な家のかぎの管理には、かぎ付きチェストの利用がお勧めだ。チェストの重さを10stone以上にして、その中に家のかぎを入れてロックすると、通常盗まれることはない(何らかのチートツールによって盗まれるとのうわさがあるため、100%安心はできない)。このチェストは、色つきのポーチなどに入れて銀行に預ければ、間違って持ち出すこともなくなるだろう。トラップ付きのチェストを使う手もあるが、扱いがやや難しく、間違って自爆してしまうケースがある。熟知した人だけ利用しよう。

チェストのグラフィックは大きいため、直接銀行に置いておくとかなり邪魔。このように袋に入れてしまおう。チェストの中に入れるのは、もちろんコピーしたかぎだ

グループによる窃盗に注意！

1人が盗み役(泥棒)で、もう1人がLoot役(死体から回収)というチームで窃盗を働く輩がいる。盗み役が他人からアイテムを取り、仮にガードに殺されたとしても、仲間がそのアイテムを持っていってしまうという手口だ。これに関しては修正が予定されている。修正後は、「泥棒が町で死んだとき、最後の2分以内に盗んだアイテムは、自動的に持ち主のバックパックに戻される。所有者が近くにいない場合は、地面に落ちる」ようになるそうだ。執筆段階では確認できなかったが、適切な修正となることを切に願う次第だ。

バックパックの第1階層はランダムに盗まれてしまうので、大事なアイテムは最低でも一つ下の階層に置きたい。この例では、青いバックパックに詰め、右画面のように衣服を上に被せている

衣類で隠した青いバックパック以外は、中身が空のダミーである（Runeもunmarked)。緊急時の回復ポーションは第1階層が無難

Blizzard

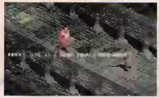
予言しておくが、本誌を読者が手にするのは早くとも1998年のクリスマスイブだ。街が色とりどりのイルミネーションで満たされ、だれもが幸せに過ごしたいと思うであろう聖なる夜である。しかし、DIABLOファンを自称するならば忘れてはならない。トリストラムの地底に眠る悪の権化のことを。派手に景気良くApocalypseを連発しまくっているアレを倒さなければ、われわれに1999年は来ない。そう、人類が滅亡すると予言されている1999年が、である。

文／安井　勉

ベテランプレイヤーほど楽しめるレベル1プレイ

今回は、「DIABLO」の楽しみ方の一つを紹介する。DIABLOのベテランプレイヤーならば、だれでもレベル40以上のキャラクターを持っている。必要な装備やアイテムはそろっているだろうし、レベルアップに必要な経験値はすでに天文学的な数値となっている。プレイヤー同士の決闘(DUEL)を目的としているのでなければ、惰性でプレイしてしまいがちだ。

知っていると思うが、DIABLOには三つのクラス(職業)があり、Warrior、Rogue、Sorcererから一つ選択することになる。すべてのクラスにおいて、レベル40程度のキャラクターを所有しているプレイヤーはそうそういない。最初のキャラクターがレベル40を越えたあたりで、たいていのプレイヤーはメインとは別クラスのサブキャラクターを育て始める。



B2Fのメインイベント、Butcherのお出ましだ。アーマークラスとヒットポイントが高いWarriorが、味方プレイヤーが待ち伏せしている場所まで誘い出しているところ

ところが、レベル40程度のキャラクターをプレイし続けていると、レベル1の新米キャラクターの感覚を忘れてしまう。レベル1のキャラクターだと、アーマークラスなし、魔法なし、マナなしで、敵から攻撃を受けるとのけぞる。回復のポーションすら購入する金がない。「こんなにつらかった?」と、だれもが凶悪な難易度に唸るのである。

言うまでもなく、DIABLOはマルチプレイを重視したゲームである。1人ではつらいレベル1のキャラクター育成も、仲間とやれば助けてもらえることもあるし、なんといっても楽しい。高レベルのキャラクターは最も難易度の高いHell／Hellでも1人でプレイできたりするものだから、マルチプレイ本来の楽しみを忘れてしまいがちである。

このようにドアの向こう側にButcherを配置すれば、とりあえずダメージを受けずに倒すことができる。Warriorとはいえ、Short Bowで攻撃だ。Eldrich Shrineのおかげで、手持ちのポーションはRejuvenationのみになっている

battle.netの常連たちの間で、「よわよわ」と呼ばれているプレイ方法がある。DIABLOを語る上で一度は触れなければならない遊び方だろう。ルールは簡単で、「レベル1の作ったばかりのキャラクターでプレイし、アイテムや金銭の持ち込みは一切禁止」というだけである。DIABLOでは、マルチプレイキャラクターは8キャラクター分しか作成できないため、スロットがいっぱいになっていると「よわよわ」はプレイできない。ツールなどを使ってバックアップした後、削除して、スロットを空ける工夫が必要だ(実際にこの遊び方を繰り返すと、中途半端に育ったキャラクターばかりになる)。

また、ほかのプレイヤーと相談して、バランスよくクラス分けをしないとゲームが進まなくなる。例えば、Sorcererばかりの4人パーティーでは、ダンジョンから供給される魔法の本が不足して、満足な魔法を唱えることができなくなる(金銭の持ち込みはできないので、Adriaの店で本を買うことは当分できない)。逆にWarriorばかりだと、Town PortalやStone Curseなどの基本的な魔法が使えるようになるまでに時間がかかり過ぎてしまう。B4Fから歩いて町まで帰らなければならないことを考えれば分かると思うが、Town Portalが使えないゲームは本当につらい。「よわよわ」でパーティーに加えるSorcererは1人だけにし、WWRS(Warrior×2＋Rogue＋Sorcerer)という構成にすれば、最もバランスがよいだろう。

パーティがチャットチャンネルにそろったら、さっそくゲーム開始だ。

from Far East

「よわよわ」プレイのだいご味

通常のパーティープレイだと、キャラクターが所持しているアイテムや金銭を地面に置いたり、ポーションやスクロールを購入したり、戦闘前の準備にそれなりの時間がかかる。作りたての新キャラクターは所持金がなく、買いたくても装備が買えないし、魔法も使えないからマナポーションの準備もいらない。Warriorが予備武器のClubを売るぐらいで、終わってしまう。タウンでのだらだらとしたお喋りのないテンポの良さが、魅力の一つである。

さて、レベル1のキャラクター同士だから、行き先はDungeon、つまりB1Fと決まっている。この階にはButcherやLeoricなどの強敵はいない。SorcererとWarriorの経験値に気を付けながら、Heal Potionを節約していこう。というのも、レベル1の各クラスの中で、Rogueが最も経験値を稼ぎやすく、Rogueばかりがレベルアップしてしまうと、肉弾戦主体になるB5F以降のCatacombで苦戦するからだ。また、Sorcererのレベルが低いと、魔法の習得に支障を来す。このB1FでStone Curseの本が見付かれば、B2F以降の戦いは楽になる。

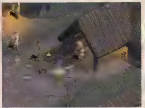
B2Fは、ボスキャラであるButcherに注意しなければならない。とはいえ、例のドアを開けるまでは遭遇する心配はないので、経験値やアイテムなどを残らず回収する。通常、マジックアイテムではない白アイテムは無視して放置されるが、これですらパーティーの重要な収入源である。使える物は使い切り、使えない物は売る。売った金で魔法の本やアイテムを買うのだ。金は常に不足し、いい装備(このレベルではQuilted Armorすら貴重品)はパーティーの予算を使って買うことは不可能である。拾った装備を使い回していくことが基本であり、「よわよわ」ではWarriorのスキルであるRepairが使われることもまれではない。

一つアドバイスをすると、Short bow(必須DEX値の関係から)はパーティーの全員が持つことにしよう。Butcherに対抗できるだけの戦力がない場合、鉄格子を挟んで弓で攻撃する方法が残されているのだ(Butcherはドアを開けることができない)。また、Sorcererは、いかに魔法のStaffを使いこなせるかが問題になる(魔法の再チャージは高いので、スキルでチャージするか使い捨て)。マナポーションを消費すれば、必要な本を買う金に困るからだ。

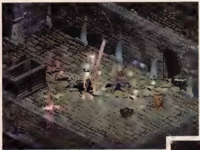
B3FのLeoricは、Butcherとは異なって(自分で)ドアを開ける。また、Leoricの取り巻き(大量のSkeleton部隊)も処理に手間取ると命取りとなる。Holy Bolt、Stone Curseの魔法があれば楽勝だが、そうでない場合、ターゲットになったプレイヤーが逃げまくり、魔法や弓でペチペチと攻撃するという途方もない(というか暮れるというか)作戦を取る。筆者のパーティーで、このLeoricを倒すためだけに2時間かかったこともある(7回の全滅を含む)。

運が良ければ、Hellの手前であるB12Fぐらいまでゲームを進めることができる。数時間のプレイとなるが、息の合ったパーティでは時間の経過を忘れさせてくれる。RPGの基本であるキャラクターになりきったプレイが求められ、DIABLOが良質なゲームであることを証明している遊び方である。

ゲーム開始直後にポーションを買い過ぎると、後の展開がきつくなる。心配しなくてもポーションはダンジョンに山ほど落ちているし、またポーションに頼るようなプレイでは先に進むことはできないだろう



B2Fを終了した時点でのアイテムコレクション。魔法のスクロールや本などは大切に持ち帰って、使えるようになるまで保管する。このパーティーにはSorcererがいなかったため、全員がHealingの呪文を使えるようにした



やはり二人のパーティでLeoric(Skeleton King)を倒すのはつらい。前衛として戦うWarriorがHoly Boltの呪文を習得したことも、パーティーの戦略ミスだった。Maceを持っているのは、対Skeletonには効果的なのだが……

健闘むなしくWarriorは死亡。ご覧のとおり、Inventory画面を開いて最後の1個までポーションを使い切っている。この後Rogueは生き残り、すきをついてTown Portalを詠唱。Warriorも意戦復帰を果たしたが、結局のところLeoricを倒すことはできなかった

PRESENT

読者プレゼント

新春2大プレゼント
Dreamcastとフォースフィードバックホイールが当たる

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1 ネットワーク対戦もできる、次世代の家庭用ゲーム機Dreamcastを2名に。

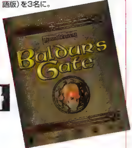
2 レーシングゲーマー必携コントローラー、マイクロソフトの「サイドワインダーフォースフィードバックホイール」を2名に。

3

(株)ロジクール
持ちやすさと操作性を追求した多機能ゲームコントローラー、「WingMan Gamepad」を1名に。

4

(株)セガ・エンタープライゼス
発売が心待ちにされる、大型ネットワークRPG「BALDUR'S GATE」(英語版)を3名に。



5

Interplay Productions社
表紙にがい骨のマークがプレスされたBALDUR'S GATEのメモ帳を2名に。

6

Digital Anvil社
同社のロゴの入った、マイクロソフト製インテリマウスを1名に。

7

(株)メディアクエスト
Voodooファミリー必須の3Dアクションゲーム、「パンデモニウム2完全日本語版」を1名に。

8

(株) P&A
特別企画でも紹介した、3Dシューティングの秀作「SiN」を2名に。

9

日本AMD(株)
低価格かつ高性能なCPUの代名詞とも言えるK6-2のプレミアム・ウォッチ(9A)とエンブレム(9B)を各1名に。

9A

AMD K6-2 PROCESSOR 3DNow!

9B

10

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)
あのタイガーウッズとグリーンを回れる「タイガーウッズ99 PGA TOUR ゴルフ」(10A)を1名に。EA SPORTSのロゴ入りゴルフボール(10B)を2個1セットで5名に。

10B

10A

11
海外のサーバーで対戦するときに役立つ、Play Online特製デュアルタイムウオッチを6名に。

12
国際電話にも使えるPlay Online特製テレフォンカードを10名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1999年1月23日(3月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Play Online
月刊プレイオンライン

読者アンケート＆資料請求サービス

本誌に掲載されている広告の詳細な資料を希望される方は、下記の二つの方法でご請求ください。
読者プレゼントの応募も兼ねています。

①資料請求ハガキで請求

右の資料請求ハガキの表・裏をご記入のうえ、ご希望の資料請求番号のチェックボックスに☑をお付けください。（☑は黒のボールペンでお願いします。）

※資料請求番号は各頁の下欄に記してあります。
※切手を貼る必要はありません。そのままご投函ください。

②インターネットで請求

資料請求のホームページにアクセスしてください。

http://www.play-online.com/ad/

資料請求フォームが表示されますので、画面の指示に従って必要事項を入力ください。

料金受取人払

目黒局承認
1325

差出有効期間
平成11年9月
30日まで
（切手不要）

1 5 3 - 8 9 6 4

（受取人）
東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局
月刊プレイオンライン編集部　行

フリガナ			生年月日	年齢
氏　名			19　年　月　日生	歳
ご 住 所	〒　ー　☎（　）　ー 都道府県　市区郡			
勤務先名 学校名		所属・役職 ／学部		
電子メール アドレス		パソコン歴	約　年	
希望プレゼント番号				

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です

月刊プレイオンライン 1999年2月号
資料請求サービス　希望製品番号　（2月20日消印まで有効）

- ☐ H04 クリエイティブメディア
- ☐ H03 ツクダシナジー
- ☐ 001 NTTデータ
- ☐ 002 日本テレコムODN
- ☐ 003 日本テレコムODN
- ☐ 007 シーズウェア
- ☐ 009 アートディンク
- ☐ 011 エレクトロニック・アーツ・スクウェア
- ☐ 012 NEC
- ☐ 014 エムスリイエンタテインメント

Play Online 月刊プレイオンライン 1999年2月号 読者アンケート

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか(いくつでも)
□雑誌の評価記事 □広告 □ホームページ □体験版 □友人からの情報 □店頭
□話題になっているから(売れているから) □その他

●インターネット歴
□未接続 □1年未満 □～2年 □～3年 □～4年 □4年以上

●お使いのプロバイダーは(いくつでも)
[ ]

●プロバイダーの選択ポイント(いくつでも)
□料金 □アクセスポイント数 □バックボーンの太さ □回線の混雑率 □サポート体制
□会員専用のコンテンツ □オプションサービス □ネームバリュー
□その他[ ]

●インターネットへの接続方法(主に使うもの)
□33.6kbps以下のモデム □56kbpsのモデム □ISDN □OCN
□校内・社内のLAN □CATV □接続していない

●1日何時間ぐらいインターネットを利用しますか
□～1時間 □～2時間 □～3時間 □～4時間 □4時間以上 □週末のみ

●次にほしいものはなんですか(いくつでも)
□パソコン □モデム □TA □ダイアルアップルーター □液晶ディスプレイ
□ディスプレイ □メモリー □HDD □CD-ROM □MO □DVD □CD-R
□グラフィックカード □3Dアクセラレーター □サウンドカード □ドリームキャスト
□その他[ ]

●本誌をどこでお知りにになりましたか
□書店 □雑誌・新聞広告[媒体名:]
□バナー広告[HPのURL:]
□知人・友人の勧め □その他[ ]

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか(いくつでも)
□インターネットマガジン □日経ネットナビ □インターネットアスキー □Hello! PC
□日経バイト □ログイン □コンプティーク □電撃王 □テックWIN □週刊ファミ通
□日経クリック □月刊アスキー □週刊アスキー □日経パソコン □DOS/Vマガジン
□DOS/Vパワーレポート □アスキーDOS/V ISSUE □PC WAVE
□その他[ ]

●Play Onlineの購入は
□[ ]月号より毎号購入 □月によって購入 □はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか?(いくつでも)
□最新のゲームニュースを知りたいから
□好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから
□好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから
□パソコンのハード・ソフト情報が載っているから □値段が手ごろだから
□欲しいプレゼントがあるから □CD-ROMに入っているゲームがよかったから
□その他[ ]

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Youichi Shibuya

渋谷洋一の場合

ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらう新連載「ファーストインビテーション」。記念すべき第1回目は、本誌vol.001からご登場いただいている渋谷洋一氏に語ってもらった。

QUAKEとの出会い 悪夢の中で繰り広げられた死闘

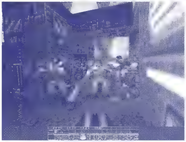
インターネットからダウンロードしてきた、「DOOMⅡ」の続編に当たる「QUAKE」を初めて立ち上げた時、これは革新的なゲームだと直感した。その後、製品版のQUAKEを手に入れプレイし始めた。すると、ふとEASY、NORMAL、HARDのほかにNIGHTMAREというモードが隠されていることに気付いた。まだEASYでもクリアしてないというのに当然のごとく、その悪夢という難易度に挑戦し始めた。

それほど「DOOM」シリーズをやり込んでいなかったおれには、きつかった。めちゃめちゃ、きつかった。あまりにもきつかったので、ここでやめたら一生やらないだろう思ったほどだ。

なので、おれはやり続けた。そのまんま、やり続けた。腹が減ったら、リンゴをかじってすぐ戻り。便意を催したら用を足し、即戻り。腕の痛みや、睡魔をはねのけ、ふと寝てしまっても、意識が戻り次第、歯も磨かず風呂にも入らず、3日3晩、いやどれぐらいだろう、時間の感覚がなくなるほどにプレイし続けた。そして、いつの日か、ついにクリアした!!

着ていたシャツもパンツもすっかりすえて、髪も顔もベタベタで放心状態になっているところ、友人から電話があった。「今、NIGHTMAREをクリアした。めちゃくちゃうまくなったぜQUAKE．どれほどうまくなったか、見せてやる。LAN組んであっから、家に来いよ。おまえなんか、ボロぞうきんみたいにしてやるぜ！」

だが、友人には勝てなかった。すでに自分がボロぞうきんのようになっていたのだ。それこそ、マウスを握るのが精いっぱいといったところだったのかもしれない。あのNIGHTMAREをクリアしたということで、気が張っていたのだろう。しかし、まさに悪夢だ……。

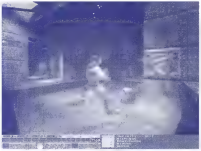


NIGHTMAREモードでは、敵は容赦なく攻撃してくる上、なかなか死なない。敵同士が殺し合う場面も見られる

マルチプレイの戦場で KILL数を稼ぐ快感

その後、マルチプレイにハマり込んでいく。多国籍多人数ネットワーク対戦。情け容赦ない戦場が、まさにそこにはあった。ブッ殺して、ブッ殺して、ブッ殺しまくる。今日は1000人、明日は2000人、あさっては3000人……。1日にどれだけブッ殺せるのか？　おれはめちゃめちゃやりまくった。腹減った？うるせーっ。手が疲れた？ 無視。目が痛い？ あっそ。ときには瞬きすることすらしなくなり、目を見開いたまま、でも目が乾くので涙をダラダラ流しながら戦いに集中した。精神力は高まった。だが、肉体は悲鳴を上げた。激ヤセはもちろん、目の黒目の部分には膿が出始めた。ときに倒れて寝てしまい、幻覚を見たのか、この世にはもういない死んだおやじに頭をけっ飛ばされて、目が覚めることもあった。それでもおれは、やめなかった……。

その後アメリカに二度渡り、全米チャンピオンと対戦。コンベンションにも参加した。何百人ものQUAKERが集まり、ホテルの会場に持ち寄った200数十台のパソコンでLANを組んだ様は壮観だった。またあの燃え上がるようなゲームに会いたい。次、ハマったら死ぬな、おれ。



QUAKEによって、マルチプレイは爆発的な広がりを見せた。それほどQUAKEのマルチプレイで得られる興奮とスリル、そう快感は大きい

ネクストインビテーション これに期待！

DAIKATANA

「QUAKEⅡ」では、QUAKEでゲームデザインを担当していたジョン・ロメロが抜けてしまった。そのQUAKEⅡがどうなったかというと、リアリティーと称した武器チェンジの際のかったるいだけのラグ、ありきたりのSF的世界観、しょぼいサウンド、重ったるいエンジン。ということは、ジョン・ロメロがゲームの本質的な部分である面白さを具現化していたのか？　そんなわけで、わりとばくち的な発想で、ジョン・ロメロが作るDAIKATANAに期待している。

ジョン・ロメロによる期待の新作DAIKATANA。1999年春にリリースされる予定だ

PROFILE

渋谷洋一／HIGH-ROLLER

フリー[illegible]「ファミ通」)の編集者であり、元ゲー[illegible]である。QUAKEのやり過ぎで[illegible]大切な彼女をなくし、沖縄の[illegible]日々を送り続けるHIGH-ROLLER。安息の日々は、いったいいつ来るのか？

[OVER THE 100 Fps]

高速ハードディスクを使えば、ゲームのロード時間は短縮するか？

ゲームを快適にプレイするための、ハードウェア環境のパワーアップ方法を紹介する新連載。第1回めは、10月にウエスタンデジタルが発表したUltra ATA／66対応ハードディスクを紹介する。最大データ転送速度が66MB／秒という、この新規格に対応したハードディスクによって、ゲーム環境はどれだけ快適になるのだろうか。 文／角田一美

SCSI以上のパフォーマンスを実現したUltra ATA／66

最初に、「Ultra ATA」について説明しておこう。Ultra ATAは、ANSI（アメリカ規格協会）で定められた正式なIDE規格ではなく、クアンタムとインテルによって策定された規格である。現在市販されているIDEハードディスクの主流は、このUltra ATA対応製品だ。最大データ転送速度は、これまで33MB／秒であったが、このインターフェースをさらに拡張して、66MB／秒を達成したのが、今回紹介する「Ultra ATA／66」である。Ultra ATA／66は、現在のSCSIハードディスクの主流である「Ultra Wide」の転送速度40MB／秒を大幅に上回り、さらにその上の「Ultra2 LVD」の80MB／秒に迫っている。Ultra ATA／66は、スピードだけでなく、データ転送の信頼性を高め、高度な自己診断機能も備えているのが特徴だ。

ハイエンド指向のゲーマーは、これまでCPUにかかる負荷が少ないSCSIハードディスクを選択していた。一方、Ultra ATAで採用されているDMA方式は、システムメモリーとハードディスク間のデータ転送においてCPUを介さないため、CPUの負荷が大幅に軽減されており、これによってSCSIからEIDEへの移行が急速に進んだ。この傾向は、今回のUltra ATA／66の登場によってさらに強まることが予想される。

Ultra ATA/66対応マザーボードは1999年初旬に登場

大幅な性能向上が期待できるUltra ATA／66だが、パフォーマンスをじゅうぶん発揮させるためには、Ultra ATA／66に対応したチップセット（マザーボード）が必要になる。Intel 440BX互換チップセット「Apollo Pro」が、今後、Ultra ATA／66をサポートする予定だが、実際に対応製品が入手できるのは、1999年第1四半期になりそうだ。ただし、現在販売されているマザーボードを使って、Ultra ATA／66対応ハードディスクを導入した場合、従来までのUltra ATA／33で動作させることは可能だ。

もう一つ注意したいのは、ケーブルの規格だ。コネクタは従来のIDEケーブルと同じ40Pinだが、ケーブルは信号線とGNDが対になった80芯のものが推奨されている。この新ケーブルは、下位互換性があるため、現行のUltra ATA／33対応ハードディスクを接続することも可能で、従来のケーブルに比べて、データ転送時の信頼性が高まっている。

ゲームマシンに最適な大容量ハードディスク

では、実際のパフォーマンスはどの程度のものなのだろうか。今回、評価に使用したのはウエスタンデジタルのUltra ATA／66対応ハードディスク「WDAC28400」（8.4GB）だ。製品ラインナップの中には、容量が4.3GBから最大13GBのドライブまで用意されており、市場予想価格は8.4GBのものが3万2,000円、13GBのものが4万2,000円となっている。

ベンチマークテストの項目は、「WinBench 99」のDisk Access TimeとDisk Transfer Rateの二つだが、このほか「DIABLO」を使ったテストも行った。計測方法は、CD-ROMユーティリティソフト「CD革命／Virtual Ver.3.0」を使って、DIABLOのプログラムをすべてハードディスクにコピーし、キャラクターがダンジョンの入り口から地下1階に潜る際の、データの読み出しにかかる時間を比較した。通常であれば、CD-ROMから読み込んでいるデータを、ハードディスクから読み込んでいるというわけだ。また、パフォーマンス比較のために、Ultra ATA／33に対応したマックストアの「DiamondMax 2160」（6.4GB）、Ultra2 LVD SCSIに対応したアイ・ビー・エムの「Ultrastar 9ES」（4.5GB）の結果も併記した。当テストで使用したマザーボードは、Ultra ATA／66に対応していないため、WDAC28400はUltra ATA／33で動作させている。

結果を見ると、WDAC28400が期待どおりの計測値を出した。Disk Access TimeでUltrastar 9ESが高い結果を出しているが、Ultra2 LVD SCSIハードディスクの市場価格（1GB当たり約7,000円）と容量を考えれば、Ultra ATA／66対応ハードディスクのほうがゲーム用途に向いているといえよう。IDEハードディスクの市場価格は、1GB当たり3,000～5,000円にまで下がっているため、今や10GB以上のハードディスクが気軽に購入できるようになっている。また、Ultra ATA／66に対応したマザーボードが出荷されれば、今以上のパフォーマンスを発揮するのは確実だ。1998年末から1999年初頭にマシンのパワーアップを考えているなら、8GB以上のUltra ATA／66対応ハードディスクをお勧めしたい

型番	WDAC28400	WDAC313000
記憶容量	8.4GB	13GB
ディスク枚数	2	3
市場予想価格	3万2,000円	4万2,000円
インターフェース	40ピンEIDE	
回転数	5400rpm	
バッファ容量	512KB DRAM	
最大データ転送速度	66MB／秒（Ultra ATA／66）	
平均シークタイム	9.5ミリ秒	
フルストロークシークタイム	19ミリ秒	
トラック間シークタイム	2.0ミリ秒	
問い合わせ先	シネックス（http://www.synnex.co.jp）	

ベンチマークテストの結果

DIABLOの計測値では大きな差が見られなかったが、CD革命Virtualを使った場合とCD-ROMドライブ（32倍速）から読み込んだ場合では、2秒以上の差が見られた

計測ソフト	WDAC28400 UltraATA／33	DiamondMax 2160 UltraATA／33	Ultrastar 9ES Ultra2 LVD SCSI
WinBench 99（Disk Access Time）	17.2ミリ秒	18.1ミリ秒	13.3ミリ秒
WinBench 99（Disk Transfer Rate, Begining）	13100KB／秒	11600KB／秒	13000KB／秒
WinBench 99（Disk Transfer Rate, End）	9100KB／秒	7930KB／秒	8030KB／秒
DIABLO（CD革命／Virtual Ver.3.0）	7.27秒	8.03秒	7.21秒

計測環境（CPU：Pentium II 300MHz、メモリー：SDRAM 128MB、OS：Windows 98）

ゲームのCD-ROMを丸ごとハードディスクに収納できる便利なユーティリティ。最新版のVer.3.0は、複数のCD-ROMを入れ替えて使用するソフトにも対応している。価格は1万2,800円

問い合わせ先：
アーク情報システム
☎03-3234-0604

Play Online MAC館

今月から始まったこのコーナーでは、Macユーザーがネットワークゲームを楽しむために役立つ情報を毎月紹介していく。第1回となる今月は、「UNREAL」だ。Mac版でWindows版プレイヤーと対戦する時の注意点、勝利を収めるためのノウハウを2号連続で紹介する。今後、どんなゲームが登場するかお楽しみに。　文／吉田信彦

第1回
「UNREAL」(Part I of II)

UNREALでWindows版と対戦するためのガイド

表記の違いが混乱を招く　まずはバージョンをそろえよう

Macゲーマーにとって、PC/AT互換機のゲーマーと対戦できるかどうかは、やはり気になることだろう。結論を言ってしまえば、「UNREAL」ではWindows版とMac版のクロス対戦はできる。ただし、異なるバージョン間の対戦はできない仕様になっているので、両者でバージョンをそろえておくことが必要となる。

ところが、Mac版とWindows版では、バージョン名の付け方に違いがあり、これが事態をややこしくしている。Windows版は2XXというバージョン名になっているのに対し、Mac版は1.X.Xになっているのだ。そのため、一見しただけでは、Mac版のどのバージョンがWindows版のどのバージョンに対応しているのか分からない。そこで、双方のバージョンの対応がどうなっているのか、表1に整理してみた。

表1から分かるように、Mac版のVer.1.0.2β1は、Windows版Ver.219で立ち上げたゲームに参加することはできるが、Ver.216、Ver.217、Ver.218で立ち上げたゲームにはできない。ほかのバージョンでも同様である。また、Mac版同士でも、1.0、1.0.1β1、1.0.2β1間の互換性は無く、それぞれ同じバージョンにそろえないと対戦できなくなっている。なお、Mac版のアップデートパッチは、Mac版への移植を行っているWestlake Interactive社のホームページ（http://www.westlakeinteractive.com/download.html）からダウンロードできるようになっている。

表1 UNREAL各バージョンの互換状況

Windows版	互換性	Mac版
216	←→	1.0
217	←→	1.0.1β1
218	←×→	なし
219	←→	1.0.2β1

※12月1日現在、Windows版のVer.220が近日リリース予定

この画面のまま延々と待たされていたら、それはサーバーがトラブルを起こしているか、バージョン違いの可能性が高い。EscキーかF10キーを押してさっさとキャンセルしよう。時間と通信費の無駄だ

サーバーの状態が一目で分かるUnreal Finderを活用せよ

Mac版のUNREALは、Windows版から移植されているため、どうしても最新パッチのリリースが遅れがちだ。そのため、Windowsで立ち上げているゲームサーバーがバージョンアップしてしまうと、Mac版では参加できなくなるという悲しい現実に立ち向かわなくてはいけない。

問題は、接続が失敗したときに、参加できない理由を示すエラーメッセージが出ないことだ。昨日まで無事参加できたサーバーも、バージョンアップされてしまうと、CONNECTINGというメッセージがでたまま参加できなくなる。バージョンアップにこちらが気づくまで、延々待たされるという悲惨な目に合うのだ。

そこで利用したいのが、製品版に同梱されている「Unreal Finder」というアプリケーションだ。このアプリケーションは、任意のサーバーのバージョン、現在対戦中の人数、その名前、マップ名、対戦ルールなどが接続前に分かる便利なツールだ。

また、IPアドレスの入力の煩雑さも省ける。UNREALから接続する場合は毎回入力する必要があるが、Unreal FinderではIPアドレスを登録することができる。また、サーバー名をダブルクリックするだけで自動的にUNREALが立ち上がり、参加できるという便利なランチャー機能もあるので、ぜひ利用したい。

使い方も非常に簡単で、サーバー一覧から任意のマップを選んでダブルクリックするだけである。ただし、どのサーバーを選んでも楽しい対戦ができるわけではない。快適な回線状態で楽しむには、いちばん右の「Resp（ms）」という欄に注目する必要がある。

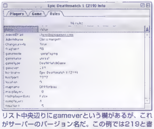
ここに表示されている値は、自分のMacとゲームサーバー間で情報（パケット）が往復するのに要する時間（マイクロ秒）、PING値を表しているのだ。すなわち、数字が小さければ小さいほど、タイムラグが少なく快適な対戦ができるということを意味する。快適に対戦するためのPING値の目安を表2にまとめた。PING値の悪いサーバーで、まともに動けないままボコボコにやられることの無いよう、マルチプレイ時の参考にしてほしい。

3月号では、Mac版でWindows版プレイヤーと互角に戦うための設定や、必要なハードウェアについて説明しよう。

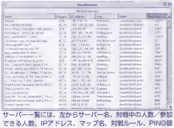
まさに、非現実的なほどに美しいUNREAL。マルチプレイでこの美しい画面を動かすには、相当良い回線環境が必要だ

表2 PING値とマルチプレイの快適さ

PING値	状態
100未満	シングルプレイと変わらない快適なプレイが楽しめる
100～200	多少ラグはあるものの、快適にプレイ可能
300～400	かなりコマ落ちがする。快適な対戦とは言い難い
500以上	まったく対戦にならない。ほかのサーバーを探そう



リスト中央辺りにgameverという欄があるが、これがサーバーのバージョン名だ。この例では219と書かれているので、Ver.219であることが分かる



サーバー一覧には、左からサーバー名、対戦中の人数／参加できる人数、IPアドレス、マップ名、対戦ルール、PING値が表示されている

TECHNICAL EDGE

今号からのTECHNICAL EDGEは、新製品を実際に使用してみたレビュー形式でお届けする。最初の製品は、1999年春に発売されるフォースフィードバック対応のゲームコントローラー2機種だ。レーシングゲームにはまっているゲーマーは、要注目の製品だ。

文／[illegible]

新製品レビュー

USB接続とフォースフィードバックに対応した WingMan Formula Force WingMan Force

WingMan Formula Force

ステアリングホイールとペダルのセットで、価格は3万円

WingMan Force

USBとシリアルポートのどちらにも接続可能で、価格は3万円

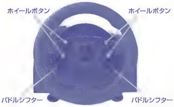
実車に近い走行感を体感できるステアリングホイール

マウスやジョイスティックの専門メーカーロジクールから、フォースフィードバック機能を備えたステアリングホイール「WingMan Formula Force」が発表された。このWingMan Formula Forceは、キー割り当てが自由に行える四つのボタンと、シフトチェンジに便利な二つのパドルシフターを装備している。アクセル／ブレーキ用のペダルもセットになっており、レーシングゲームファンには見逃せないコントローラーだ。

ホイールのグリップ部をコーティングしているラバーの手触りは、実際のレーシングタイプのステアリングの感触にかなり近い。フォースフィードバックがかからない状態でも、ハンドル操作には一定の重さがあり、これだけでもじゅうぶんリアリティを感じる。

製品に添付するレーシングゲーム「F1 RACING SIMULATION」をプレイしたみたが、ゲーム中の操作感はなかなか良好だ。フォースフィードバックがかかった状態だと、回転角度に応じた反力がかかるが、この力がとても自然で、操作をしていて違和感がない。さらに、コーナーでステアリングを切り込んだ時に来る、戻りの抵抗感は実車に近い。とくに高速域で細かく左右にとられたハンドルを修正する感覚が、スピードに乗って走行している気分にさせてくれる。振動パターンがやや画一的なのが気になるものの、コーナーブロックに乗り上げたり、ダートに車輪が落ちた時に伝わってくるハンドルの振動は、ゲームのリアリティを高めてくれる。

欲をいえば、クラッシュ時のキックバックが軽すぎる点、車速に対応してステアリングの重さが変化しない点などは、プレイ中に不満を感じた。ただし、これはゲームプログラムの設計の問題であろう。逆にいうと、プログラム側の対応次第ではこのような動きも実現可能ということだ。



ハンドル中央にある四つのボタンは、クラクションや計器の表示切り替えなどに割り当てるのがよいだろう

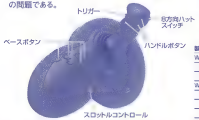
セットのペダルは、フォースフィードバック機能を持っていない。それにしても、ペダルは軽すぎる。いかにも「おもちゃ」といった感じは否めない。アクセルペダルは、軽く踏み込んだつもりでも、いきなりトップスピードになってしまう。ステアリング部の出来が非常によいだけに、残念だ。

ケーブル駆動方式のフォースフィードバックジョイスティック

ステアリングホイールと併せて発表された「WingMan Force」も、同じくフォースフィードバックに対応したジョイスティックだ。同製品は、同社の「Wingman Extreme Digital」にフォースフィードバック機能を搭載したもので、Immersion社のI-Force 2.0 APIに対応している。8方向ハットスイッチ、スロットルコントロール、および九つのプログラマブルボタンを持つ。グリップ部は従来のWingManシリーズから継承したフィット感重視の形状を採用。全体に丸みを帯びた作りで、筐体の幅が約40cmとかなり大きいために、デスクトップのスペースには十分な余裕が必要になる。

フォースフィードバック機能については、ほかの製品が採用しているギア駆動ではなく、ケーブル駆動のシステムを採用している。これにより、従来のダイナミックな振動に加え、エンジンの振動など、微細な動きが再現可能で、最大1ポンド（0.45kg）のフォースを発生させる。

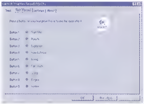
フォースフィードバックに対応したシューティングゲーム「インカミング」で実際に使ってみたところ、自機からミサイルを打つ際の、細かく響く振動がリアルだ。特に、敵機から攻撃を受けた時の衝撃は強烈で、かなりインパクトが強い。反面、建造物との衝突や落下時の衝撃はそれほどでもなく、ゲーム画面やサウンドから感じる迫力とのギャップがあった。ただし、これもゲームプログラム側の対応の問題である。



本体中央にあるベースボタンは、フライトシミュレーションのヘッドアップディスプレイの切り替えやフラップの上げ下げに使える

フォースフィードバック機能搭載ジョイスティックと言えば、マイクロソフトの「SideWinder Force Feedback Pro」が定番だ。好みの問題ではあるが、微細な振動まで伝える臨場感、という点ではWingMan Forceの方が上だ。

今回紹介した二つのゲームコントローラーは、フォースフィードバック機能を持たない製品と比較すると、その臨場感は比較にならないほど素晴らしい。ビジュアルやサウンドの飛躍的な向上に加えて、「フォース」の要素が加わったことで、ゲームプレイ全体のリアリティは大幅に高まった。フォースフィードバック機能搭載デバイスをまだ試したことのない人には、是非体感してほしい。一度手にしたら絶対に手放せないほど、魅力がある。



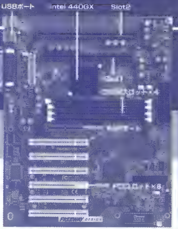
ゲームコントローラのプロパティにあるテストプログラムは、是非試してほしい。ここで体感できる振動が最もリアルといっていいだろう

製品情報

WingMan Formula Forceの添付ソフト：
MOTORHEAD
F1 RACING SIMULATION
WingMan Forceの添付ソフト：
REDLINE RACER
WARBIRDS 2.01
FREESPACE THE GREAT WAR
出荷時期：1999年春ごろ
問い合わせ先：ロジクール　TEL 03-5350-6490

パソコンを自作するユーザーが多い弊誌の読者に是非とも紹介したいのが、このマザーボードだ。膨大なマシンリソースを食うゲームマシンにとって、拡張性は最優先の条件だ。このマザーボードは、クロックアップによるパフォーマンスの向上、多くのPCIスロットを使った機能の拡張など、ヘビーゲーマー垂涎の製品といえる。クロックアップを試した結果も掲載しているため、自作時の参考にしてほしい。

ベースクロック150MHzが設定可能な驚異のマザーボード FW-6400GXR／150／WS



ベースクロックを124MHz以上に設定するとシステムが不安定になる。無茶なクロックアップは、CPUや外部周辺機器を破壊する危険性を伴うため、じゅうぶん注意してほしい。なお、外部クロック124MHzと133MHzの測定時、PCIのクロックを1／4に設定している

9種類のベースクロックが設定可能な世界最速のマザーボード

今回取り上げたフリーウェイの「FW-6400GXR／150／WS」は、単なるSlot1対応マザーボードではない。チップセットにIntel 440GXを採用し、Pentium Ⅱ Xeonプロセッサーが搭載可能なSlot2も装備している。そして、このマザーボードの最大の特徴として、ベースクロックが最大150MHzまで設定できることが挙げられる。

設定可能なベースクロックは、66MHzから150MHzまで9通りだが、124MHzと133MHzでは、PCIのクロックを1／3と1／4に設定可能、140MHzと150MHzではPCIクロックが強制的に1／4に落ちる。このPCIクロックの設定のおかげで、ビデオカードやSCSIカードといったPCIカードの動作が安定し、安心して100MHz以上の設定にチャレンジできるよう、配慮されている。そのほか、Pentium Ⅱ やCeleronの倍率設定プロテクトを外す機能を持っているため、Celeron 300AMHzを使って124MHz×3（372MHz）といったユニークな設定が可能だ。

今回テストした製品では、BIOSでI/O電圧の変更が可能だが、クロックアップの際に役立つコア電圧の変更ができないのが残念だ。近々登場するバージョンアップ版では、コア電圧の変更にも対応するようだ。

簡単にクロックアップが試せる親切設計が魅力

今回はこのマザーボードに、Celeron 300AMHzとPentium Ⅱ 400MHzの二つを搭載して、オーバークロック設定によるパフォーマンステストを行った。CPUはどちらもリテール版を使い、ハードディスクはUltra ATA／33対応ドライブ、メモリーはPC100対応SDRAM 128MB（CL2）を使用し、ビデオカードはクロックを落とせるPCI版を使った。BIOSによる、クロックと倍率設定は非常に簡単で、マニュアルを読む必要はない。

テストの結果は下表のとおりで、今回使用したパーツの組み合わせでは、外部クロック124MHzが上限となり、残念ながら140MHzや150MHzといった設定でのテストはできなかった。テストには、特別なファンやクーラーを使ったり、I/O電圧の変更などを行っていないが、一般ユーザーがクロックアップを試みる場合も、今回のテストで試したクロック設定以上にしないほうが無難だ。オーバークロック設定でCPU、メモリー、マザーボードに致命的なダメージを与える結果になっても、メーカーは補償してくれない。

また、Celeron 300AMHzでたまたま504MHzの動作に成功したが、どのロットでも500MHz以上の動作が可能なわけではなく、450MHz前後でも動作しないケースもある。Pentium Ⅱ 400MHzを使って448MHzで動作させた時は、相当な発熱量であったので、リテール版のクーラーだけで、長時間動作させるのは避けたほうがよさそうだ。

6本のPCIスロットとAGPでマルチモニター環境にも最適

マザーボードの拡張性についても触れておこう。6本のPCIスロットと4本のDIMMスロットを装備しているため、やや大きめのATXフォームだが、標準的なミドルタワーのケースにぴったり収まる。そのほかに、USBポート、Ultra ATA／33、Wake On Lan、ソフトウェアパワーオフ機能などをサポートしており、最新マザーボードのトレンドはしっかり押さえている。温度計測用のサーミスタが付属しているほか、自己診断ソフトも添付されている。基板の色が赤いというだけでなく、板上の部品配置や構成がよく考えられており、自作しやすい、しっかりした造りのワンランク上のマザーボードだ。

Xeonプロセッサーに対応したSlot2対応マザーボードとなれば、サーバーにも使えるハイエンド向けということになるが、むしろPentium Ⅱ のオーバークロック向けマザーとして評価されるだろう。最近の自作マシン用マザーボードの売れ行きは、明らかにオーバークロック設定機能の有無が影響している。オーバークロック用マザーボードとしては、依然としてAbit社の「BH-6」の人気が高いが、FW-6400GXR／150／WSは3万7,800円という価格から見ても、BH-6あたりのライバルではない。それ以上のグレードを求めるユーザーや高クロックへのチャレンジを求めるユーザーにお勧めしたい。

製品情報
価格：3万7,800円
問い合わせ先：ツートップ　電話通信販売 TEL 03-3255-1966

■クロックアップとベンチマークテストの結果

Celeron 300MHz

外部クロック×倍率	動作クロック	WinBebch 99 Processor Tests		QUAKE Ⅱ Timedemo	補足事項
		32Bit	Floating Point	Default OpenGLモード	
66MHz×4.5	300MHz	614	1590	31.1fps	
100MHz×3	300MHz	696	1600	33.0fps	
105MHz×3	315MHz	735	1680	34.2fps	
112MHz×3	336MHz	779	1780	35.5fps	
124MHz×3	372MHz	865	1980	34.1fps	
133MHz×3	399MHz	—	—	—	マシンが起動せず
100MHz×4.5	450MHz	910	2400	34.8fps	
105MHz×4.5	472MHz	945	2500	35.5fps	
124MHz×4	496MHz	計測中に停止	計測中に停止	35.1fps	WinBench 99計測中にハングアップ
112MHz×4.5	504MHz	1030	2680	36.4fps	テスト中に頻繁にハングアップ
124MHz×4.5	558MHz	—	—	—	マシン起動せず

Pentium Ⅱ 400MHz

100MHz×4	400MHz	988	2040	34.1fps	
105MHz×4	420MHz	1030	2140	34.9fps	
112MHz×4	448MHz	1100	2290	35.9fps	
124MHz×4	496MHz	—	—	—	Windows 98が起動せず

テスト環境（メモリー：SDRAM 128MB、ビデオカード：Viper V330、HDD：WDAC131000、OS：Windows 98）
QUAKE Ⅱ Timedemoは、640×480ドットで計測

最新デバイスドライバ情報

11月6日から12月3日までに更新されたデバイスドライバやファームウェアを集めた。カノープスのPWR128シリーズ、ZXR128シリーズの最新ドライバは、弊誌12月号の特集2で紹介したマルチモニター対応ドライバだ。DirectX 6への対応も行われているため、ゲーム環境の向上も期待できそうだ。

ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
アイ・オー・データ機器	GA-PII8/PCI、GA-PIIH8/PCI(サポートソフトウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.2.10	12月2日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gap2.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-VDB16シリーズ(サポートソフトウェア)	Windows 95/98	Ver.1.10A	11月20日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-VDB16シリーズ(サポートソフトウェア)	Windows NT 4.0	Ver.1.10A	11月20日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-VDB16シリーズ用MiniGLインストーラー	Windows 95/98	Ver.1.46	12月1日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
カノープス	Power Window NX/4VC(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/nx4vc.htm				
カノープス	PWR128A GTS(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128agts.htm				
カノープス	PWR128A GTV(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128agtv.htm				
カノープス	PWR128P GTS(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128pgts.htm				
カノープス	PWR128P GTV(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128pgtv.htm				
カノープス	PWR128P(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	PWR128P/4VC(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p4vc.htm				
カノープス	ZXR128A GTS(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/zxr128agts.htm				
カノープス	ZXR128P GTS(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/zxr128pgts.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee	Windows NT 4.0	Rev.1.05	11月25日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Bnashee	Windows 95/98	Ver.1.06	11月18日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster3D II	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0205	12月1日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster Fusion Z100	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0211	11月30日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html				
メルコ	WHP-PS(PC/AT互換機用)	Windows NT 4.0	Ver.1.30	12月3日
URL:http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WHPSATN4				
メルコ	WHP-PS(PC-9821用)	Windows NT 4.0	Ver.1.30	12月3日
URL:http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi.html#WPSPCN4				
Matrox Graphics社	Millennium G200	Windows 95/98	Ver.4.50(Beta2)	11月26日
URL:http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_millg2_w95.htm				
Matrox Graphics社	Mystique G200	Windows 95/98	Ver.4.50(Beta2)	11月26日
URL:http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_mystg2_w95.htm				

サウンドカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI128 for DOS/V	Windows 95/98	Ver.4.05.1205	11月26日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Creative ENSONIQ AudioPCI/AudioPCI64	Windows NT 4.0	Ver.4.10.16	11月22日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI64 for DOS/V	Windows 95/98	Ver.4.05.1051	11月21日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Sound Blaster16/32/AWE32/AWE64/AWE64 Gold for DOS/V	Windows 95/98	Rev.16	11月21日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				

ダイアルアップルーター、ターミナルアダプター

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
ヤマハ	RTA50i(最新ファームウェア)		Rev.03.02.19	11月24日
URL:http://www.rtpro.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev.3/rt-binary				
ヤマハ	RT80i/100i/102i/140i/140p/140e/200i(最新ファームウェア)	—	Rev.03.00.31	11月6日
URL:http://www.rtpro.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev.3/rt-binary				
ヤマハ	RT100i/102i/103i/140i/140p/140e/200i(最新ファームウェア)	—	Rev.03.01.11	12月3日
URL:http://www.rtpro.yamaha.co.jp/RT/firmware/Rev3.html				
マイクロ総合研究所	NetGenesis4(最新ファームウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.2.104	11月27日
URL:http://www.mrl.co.jp/support/nwg4/nwg4fw.htm#Ver.2.104				
マイクロ総合研究所	NetGenesis4(セットアップユーティリティ)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.2.04	11月9日
URL:http://www.mrl.co.jp/support/nwg4/nwg4set.htm				

BACK STREET, USA

鹿撃ちゲーム、DEER HUNTERがメジャーになるまで

現アメリカ副大統領のアル・ゴア氏がインターネットハイウエー構想を公表してから久しいが、その横道には日本からでは見えてこない風景が広がる……。そんな趣旨でこのコーナーを始めるつもりだったが、パソコンやインターネット市場という観点から考えてみると、われわれゲーマーこそが裏街道に属する“少数派の住人”にすぎないのかもしれない。いきなり逆説的結論に達してしまったが、今回はわれわれにはとうてい理解できない鹿撃ちゲームの真実に迫ってみた。

文／奥谷海人

検証① 1998年度ナンバーワンのヒット作

だれがなんと言おうと、今年いちばんの売り上げを記録したゲームは「DEER HUNTER」である。発売後1年余りの現時点（1998年12月）で、総販売数が100万本以上*1なのだ。同時期に発売されたコアゲーマー向けのゲームでは、「QUAKE Ⅱ」と「STARCRAFT」がかろうじて肩を並べるくらいである。発売元のWiazrdWorks社（GT Interactive社系列）だけでも、「DEER HUNTER'S EXTENDED SEASON」「DEER HUNTER'S COMPANION」の2作のアドオンソフトと、「ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER」「BIRD HUNTER WATERFOWL EDITION」「SPORTING CRAY」と2匹目のどじょうを狙った多数のゲームを市場に送り込み、大きな成果を生んでいる。1998年10月に発売された「DEER HUNTER Ⅱ」は初期出荷で50万本に達し、本誌今月号のランキング（p.045参照）でも、すでに1位に躍り出ている。DEER HUNTER自体もまだトップ15にランクしている。この好調な売り上げの秘密はいったい何なのであろうか？

検証② バリューソフト市場を開拓

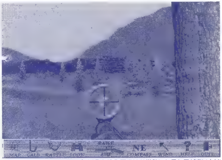
DEER HUNTERが売れた理由は偶然ではない。WizardWorks社は、1996年に発足して以来、初期発売価格で19.99ドルという“バリューソフト”という分野を形成。また一方では、大手の巨大チェーンストアWALMART*2と組んで新しいマーケットの発掘に成功している。つまり、ターゲットとなっているのが、19.99ドルという安い価格設定に魅せられて衝動買いをする、週末に家族奉仕でいやいや買い物に付き合わされている中年のおっちゃんたちなのだ。

もともと家庭にパソコンが完全に普及しているアメリカでは、一般ユーザー層の比率が驚くほど高い。管理職でコンピューターが使えない人など物笑いの種にされるだろうし、学生でも教授や先生からフロッピーでの論文や宿題の提出を強要されることも多い。心底ゲームが好きではないというパソコンユーザーにとって、DEER HUNTERが“一息つけるエンターテイメント”となり得たということを考慮しなければ、なぜ「MYST」*3が発売から5年たった今でもトップチャートに君臨し続けていられるのかを理解することはできないだろう。“ゲーマー向けに作られたゲームではない”というところにDEER HUNTERの持ち味があるのだ。

検証③ 切り詰められたゲーム開発費

DEER HUNTER制作当時、開発元のSunstorm Interactive社の従業員は2名だった。アルバイトの大学生を含めても、たったの3人という少数精鋭部隊である。このゲームに費やした開発費用は、なんと今どき、7万5,000ドル（900万円）程度*4で、企画段階を含めても、3ヵ月というスピードで仕上げられている。単純計算で2000万ドル（24億円）の売上があったことになり、たかが20ドル程度のゲームとはいえ、そのコストパフォーマンスの高さには驚かされる。しかも、その後1年で、先に挙げた類似ゲームを作り上げているのだ。

初めてこのゲームを知った時は、「よほどのハンティングマニアが作ったんだな」などと筆者は考えていたが、このゲームを企画したジェームス・ボア氏は、制作前にはハンティングに何の興味も持ってなかったという。確信的に世に送り出されたゲームなのである。



DEER HUNTERの画面。ビデオ取り込み画像はお世辞にも見た目が良いとは言えない。忍耐を強要されるゲームプレイが受けたのかもしれないが、せめてフォースフィードバックに対応すればいいのにと思うのは筆者だけだろうか？

DEER HUNTERⅡのパッケージ。少し豪華になったように見えるが、中身は紙包装のCD-ROMと26ページ分のマニュアル、そしてレジスト用のハガキと広告のみ。極限まで節約して利益を得ているのだ

*1 1998年10月5日に出されたWizardWorks社のプレスリリースより
*2 日本でいうダイエーのようなもの（ホームページはhttp://www.wal-mart.com/）
*3 1992年に発売以来、いまだに売れているグラフィックアドベンチャーゲーム。アメリカではこの持続するセールスを「業界の7不思議」と呼んでいる。
*4 1ドル120円で計算

SECRET FILE #00025

SiN

メーカー：P&A

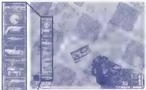
兵器出現コマンド公開　完全武装で突入せよ

派手な銃火器をバンバン撃てる「SiN」。だけど、その快感は、ステージが進んで火力の大きい武器が手に入ってからのこと。ちょっと待て、俺たちは戦いのプロ組織だ。なのに、なんでわざわざMagnum一つで突入しなきゃいけないの？

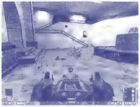
そんな疑問が浮かんだら、さっそくこのコマンドを試してみよう。まずは、プレイ中に「半角／全角」キー（英語キーボードの場合はチルダキー）を押してコンソール画面を表示させる。続いて「spawn heligun」と入力すれば、なんとヘリに備え付けの機関砲が空から落ちてきて使えるようになる。さらに「wuss」とタイプしよう。ほら、画面にズラリと武器が並ぶぞ。弾薬も無限にある。これなら、火薬のにおいをプンプンさせながら、思う存分戦えるだろう。

SiNのチートコマンド一覧

superfuzz	無敵モード
wuss	すべての武器を入手
health 999	体力が999になる
wallflower	敵が攻撃してこなくなる
nocolision	壁すり抜けモード。 敵はこちらに気づかない
wallflower	敵がこちらに気づかなくなる
spawn（武器名）	入力した武器が出現
spawn heligun	ヘリの機関砲が出現
spawn reactiveshield	無敵アイテム、 Reactiveshieldが出現
spawn rockets	Rocket Launcherの弾が出現
spawn coin	coinが出現
spawn health	health packが出現
spawn cookies	クッキーの箱が出現
spawn lensflare	レンズフレアが目の前に現れる



「wuss」と入力すると、見よ、入手可能なすべての武器がダダダッと表示されたぞ。ちなみに、画面中央にあるのは「spawn cookies」で出現したクッキーだ



ヘリ用の機関砲まで持ち歩くことができる。あまりの威力に、敵の体は飛び散ってしまうのだ。うげぇ

いかさま野郎 チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00026

STRATSPHERE

メーカー：Ripcord Games社

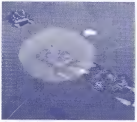
浮遊要さいを包む青い光　バリアーコマンド発見

砲撃戦よりも、体当たり戦が気持ちいい「STRATSPHERE」は、WallやSpikeの無いところに突っ込まれると、要さいがボロボロと崩れてしまうのが泣き所。そこでお勧めしたいのがこの技だ。リターンキーをたたいてチャットモードに入り、「@ARMORED BLUE」とタイプする。攻撃を受けた瞬間、青いドーム状のシールドが岩全体を包み、あらゆるダメージから守られる。こちらからの攻撃は可能だ。ただし、一定時間が過ぎると消えてしまうので気をつけよう。

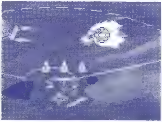
攻撃用のチートコマンドのお勧めは「@NO ONE CAN TOUCH ME」だ。初期の武器でも、敵の搭載ユニットを一撃で破壊する威力がある。その反面、エネルギーチャージが必要なせいか、連射が効かなくなってしまう。敵が接近しているときは、確実に当てないと思わぬ反撃を受けるぞ。

STRATSPHEREのチートコマンド一覧

@ARMORED BLUE	バリアーモード
@NO ONE CAN TOUCH ME	スーパーキャノンモード
@MISTER FREEZE SAYS STOP	コンピュータ側戦艦が 止まったままになる
@SHOW ME THE RESOURCE	全資源が5万増える
@GIVE ME THE ROCK	Rockが5万増える
@MORE ORE FOR LESS	Oreが5万増える
@MORE GREEN FOR ME	Crystalが5万増える
@TALL TOWERS	要さい中央の司令塔がちょっと伸びる
@TECNO FREAKS	Tech Levelが上がる
@I GOTTA SEE MORE	レーダーの広範囲表示
@GIVE ME A CLOSEUP	レーダーの拡大表示
@WEASEL WEASEL WEASEL	勝利してミッション終了
@I WANT TO LOSE NOW	敗北してミッション終了
@BAM BAM BAM	一度に数発の射撃
@WHOOSH BY THEM ALL	高速に移動できる



要さいを包むバリアを見よ！　これで敵陣への奇襲をかけよう。バリアが終わるまでに3、4機は倒せるぞ



こちらは「@NO ONE CAN TOUCH ME」で火力を上げてみたところ。着弾すると大きな炎が出る

CENTIPEDE

メーカー：Hasbro Interactive社

シューティング慣れしてない人にお勧めの超スローモード

ニョロニョロ動くムカデを撃ちまくる「CENTIPEDE」には、ゲームのスピードを遅くするコマンドがある。やり方は、使いたいコマンドをタイプしてEnterキーを押すだけだ。簡単でしょ。

スローモードは4段階あって、「slow」「sloww」「slowww」「slowwww」と、いかにも遅そうだ。wが多いほどスピードは遅くなっていく。ちなみに、最も遅い「slowwww」では、ムカデが1歩ずつコマ送りになってしまうのだ。

さて、次からのチートは危険だったり、操作が難しかったりするので、「wimp」で無敵になってから試してほしい。まずは、景気良くムカデをバンバン出現させる技「pede」。このコマンドを入力するたびにムカデが増える。しかも、増える場所は自機の真横だ。無敵じゃないとすぐにやられちゃう。

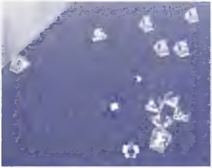
次に、地面を埋め尽くすムカデに追い落とされてしまったり、上空から爆弾を落としてくるハエをどうしてもやっつけたい人へ贈る「fly」。通常は地面すれすれのところしか飛べないが、なんと、自分もハエのように空を飛び、自由自在に動けるようになる。試しにハエを追いかけて撃ってみたら撃墜できちゃいました。気をつけてほしいのは、「fly」のときは操作が変わること。矢印キーで進行方向を決め、Aキーが前進、Bキーが後退となる。また、視点はプレイヤービューに固定だ。さあ、ファンタジックな箱庭ワールドを制するのだっ。

CENTIPEDEのチートコマンド一覧

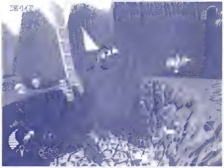
wimp	無敵モード
getalife	ライフが無限(？)になる
pede	入力するごとにムカデが増える
fly	flyモードのオン／オフ
robot	自動操縦。勝手に戦ってくれる
slow	ゲームスピードが少し遅くなる
sloww	もっと遅くなる
slowww	かなり遅くなる
slowwww	とてつもなく遅くなる
normal	普通の速度に戻る
dload	「ママが来た」コマンド。一瞬にしてゲームを中止し、Windowsのデスクトップに戻る。

これが超スローモード。このチートの発見以来、編集部では締めきりを守らないライターを「sowwwwwwwwwwww!」と表現するようになったらしい!?

お決まりの無敵コマンドは「wimp」。どんなゲームでも、チートを試すときに最初に実行しておくのは、このような保身チートだ



「pede」でムカデを量産してみた。撃つとキノコになってしまうので、気をつけて戦わないとキノコに囲まれて動けなくなってしまうぞ



ハエ退治のために、「fly」で飛び立った。カラフルな世界なので、飛んでいると景色も楽しめる。さあ、ハエを撃墜しよう!

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文／中島　渉

Q マイクロソフトの「Combat Flight Simulator」で質問です。インターネット上で配布されている追加機体データで遊びたいのですが、導入の仕方が分かりません。ダウンロードはしたのですが、この後はどうすればいいのでしょう？　（石川県・倉持　健）

FS95以前のデータをFS98用に変換するFlight Shop Converter 98。操作は非常に簡単で、変換したいデータを指定するだけでOKだ。FS98を持っている場合は、ぜひ使ってみよう

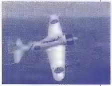
aircraft.cfg

機体データの中にAIRCRAFT.CFGというファイルがあれば、CFSに導入して遊ぶことができる

A マイクロソフトのFlight Simulatorシリーズは、オリジナルの機体のほかに、ユーザーが作成した機体データや地形データを導入して遊べることが魅力の一つです。

現在、インターネット上でたくさんの機体データが配布されていますが、「Combat Flight Simulator」（以下、CFS）にそのまま導入できるものと、そうでないものがあります。

CFSは、「Flight Simulator 98」（以下、FS98）とデータの互換性を持っていますので、FS98用とCFS用の機体データを利用できます。その場合は、解凍してできたフォルダを、ゲームフォルダの下にある「¥AIRCRAFT」というフォルダにコピーすれば、使えるようになります。一方、「Flight Simulator 95」（以下、FS95）以前のデータには互換性がありません。



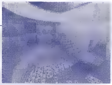
追加機体の三菱製零戦でヨーロッパの空を舞う。追加データの導入方法をマスターすれば、無限の機体であらゆる空戦を楽しむことができるぞ

どのタイトルに対応しているかは、たいていホームページに書かれています。また、機体データの中に「AIRCRAFT.CFG」というファイルがあれば、FS98に対応したデータだと分かります。

なお、FS95以前の機体データをCFSで利用したい場合は、FS98用に変換しなくてはいけません。「Flight Shop Converter 98」という変換用のツールがマイクロソフト（アメリカ）のホームページで配布されていますが、11月末現在、FS98専用となっています。CFSでは使えませんが、今後、パッチや新たなツールで可能になることはじゅうぶん考えられます。

なお、これらの機体データを使ってのプレイは、マイクロソフトのサポート外となっているので、個人の責任によって行ってください。

Q 「QUAKEⅡ」のマルチプレイで、デスマッチのマップが読めず、対戦に参加できません。どうすればいいのでしょうか？　（兵庫県・宮本和彦）



デスマッチ用の公式マップには、Q2DM1～8の8枚のほかに、Ver.3.15で追加された「match1」がある

メニュー画面の「MULTIPLAYER」→「Player Setup」→「Download Options」で自動ダウンロードのオン／オフが任意に設定できる

最新パッチVer.3.20のダウンロードサイト
ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/beta/q2-3.20-x86-full.exe

A これにはいくつかの問題が考えられます。

一つには、「QUAKEⅡ」を購入後、パッチを当てていない場合です。この場合には、最新のパッチを導入することで問題は解決するでしょう。また、デスマッチマップはVer.3.12のパッチで追加されたので、それ以前のパッチしか当てていないときは、オリジナルのマップを使用することができないのです。

現在、Ver.3.20が最新のパッチです。このフルパッチを導入することで、この問題は解決します。また、マルチプレイでのゲームスピードの改善や、modelと呼ばれるキャラクターデータの利用など、追加される機能も多くあります。このため、常に最新のバージョンをチェックしておきましょう。ちなみに、Ver.3.20はVer.3.19のサーバーでも接続できますが、そのほかの場合、同じバージョンでないと各サーバーへの接続ができません。

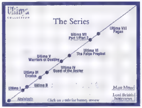
次に、最新パッチを当てているにも関わらず、マップが読めない場合です。この場合は、正しいフォルダにマップファイルが存在しないと考えられます。QUAKEⅡのゲームフォルダ（¥BASEQ2）の下にマップファイルを格納するフォルダ（¥map）があります。この場所にデスマッチ用のマップファイル（拡張子.bsp）をコピーすればマップを読み込んでくれます。

また、サーバーが使用しているマップファイルを宮本さんが持っておらず、かつ自動ダウンロードがオフになっている場合もあります。Player Setup

Q ULTIMA ONLINE(以下、UO)からULTIMAの世界に入ったのですが、今までのストーリーや世界観、UOの位置付けが良く分かりません。
（東京都・柴山刈雄）

A ULTIMAシリーズは、全9作にも及ぶ長編RPGです。現在、第8作目となる「ULTIMA Ⅷ：PAGAN」までがリリースされており、1999年初頭にはシリーズ完結編となる「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」が予定されています。

UOは、シリーズナンバーが付けられていません。これは、世界マップや、Virtue（徳）の概念などの世界観がちりばめられているものの、ULTIMAシリーズに属していないことを示しています。ULTIMAの生みの親であるRicherd Garriot氏は、ロールプレイングには2通りのものがあると語っています。その一つがシリーズとなっている「主人公型」、もう一つがUOのような「社会生活型」です。前者がシングルプレイを前提としてシリーズナンバーを付けられたもので、マルチプレイを前提としているUOはULTIMAシリーズとは一線を画した位置づけとなっているのです。



「ULTIMA COLLECTION」には、ULTIMAシリーズの前身とも言える「AKALABETH」からULTIMAⅧ：PAGANまで10作品が収録されている

「ULTIMAⅣ：QUEST OF THE AVATAR」。本作からシリーズに追加された「Virtue」の概念など、UOの世界には、ULTIMAの世界観が各所にちりばめられている

さて、シリーズのストーリーですが、Ⅰ～Ⅲは1人の勇者が巨大な悪Mondainに立ち向かうというシナリオでした。Ⅳでは、数人の勇者のパーティーがAvatarになるまでの過程を描いています。しかし、ⅤではAvatarになった勇者たちに新たなる敵ShadowLordsが立ちふさがったのです。これを倒すことに成功したAvatarらは、Ⅵ以降で、場所、時間を超越してさまざまな悪と戦っていくのです。これが、ULTIMAシリーズの大まかなストーリーです。発売済みのシリーズのすべてを収録した「ULTIMA COLLECTION」が発売されてるので、興味を持っている人はプレイするのもよいでしょう。

また、外伝的な要素を持つ「ULTIMA UNDER WORLD」も2作リリースされています。

Q 「The Rise of Rome」や「GROUND ZERO」など、このところアドオンが盛んに出てきています。今後、ほかにどんなものが発売されるのでしょうか？　（神奈川県・市川慎一）

A 1998年には、大作と呼ばれているゲームの続編や、アドオンが数多くリリースされました。今後もその流れは続くと思われ、またリリースが予定されています。

まず、「QUAKEⅡ」では、西部劇の題材としてよく使われる中世アメリカの時代をモチーフした「WANTED!：WESTERN PACK FOR QUAKEⅡ」が1999年初頭にP&Aからリリース予定です。

また、剣と魔法の世界を舞台としたアドオン「DAWN OF DARKNESS」が、アメリカで年末に発売されるようです。QUAKEⅡはアドオンが数多くリリースされるタイトルですので、今後に期待が持てます。

次に、「STARCRAFT」は、近々発売される「BROOD WAR」のほかにも、Brizzard Entertainment社公認のものが1本、非公認のものが1、2本発売されているようです。

1999年春に発売が予定されているSTARCRAFTのアドオンBROOD WAR。数種のユニットが追加された期待のタイトルだ

また、「BALDUR'S GATE」では、タイトルは未定ですが、追加シナリオのリリースがアナウンスされています。その内容によると、2、3ヵ月に1本の割合で追加シナリオがリリースされることになるそうです。

ほかにも「UNREAL」には「BRUTALITY」、「HALF-LIFE」では「TEAM FORTRESS」というアドオンが予定されています。基本的にアドオンは、シングルシナリオを楽しむ目的で作られていますが、マルチプレイにも反映されるものを期待したいところです。

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	収録内容
BLOOD II	BLOOD II：THE CHOSEN
DELTA FORCE	DELTA FORCE
DEMONSTAR	DEMONSTAR
DESCENT3	DESCENT3ムービー
DOMINANT SPECIES	DOMINANT SPECIES
F-16 MULTIROLE FIGHTER	F-16 MULTIROLE FIGHTER
GIANTS	GIANTS：CITIZEN KABUTOムービー
GRAND PRIX LEGENDS	GRAND PRIX LEGENDS
GRAND TOURING	GRAND TOURING
HEAVY GEAR II	HEAVY GEAR II
JONG	インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」クライアントソフト
KLINGON HONOR GUARD	STARTREK THE NEXT GENERATION：KLINGON HONOR GUARD
KNIGHTS AND MERCHANTS	KNIGHTS AND MERCHANTS
MAD TRAX	MAD TRAX
MAHJANG	インターネット ジャン荘「東風荘」クライアントソフト
ODN	ODN接続サインアップキット
PGL	PGL QUAKE II決勝大会デモ
PLANESCAPE	PLANESCAPE TORMENTムービー
POPULOUS	ポピュラス ザ ビギニング
RATYCOON2	RAILROAD TYCOON II
ROBO RUMBLE	ROBO RUMBLE
SIN	SiN、製品版SiNパッチVer.1.01
SNOW WAVE AVALANCHE	SNOW WAVE AVALANCHE
TRESPASSER	TRESPASSER
VIPER RACING	VIPER RACING
VR BASEBALL 2000	VR BASEBALL 2000
WARGASM	WARGASM

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BLOODⅡ:THE CHOSEN
①付録CD-ROMのBLOODⅡフォルダに収録されている[B2DEMOA.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

DELTA FORCE
①付録CD-ROMのDELTA FORCEフォルダに収録されている[DFDEMO3.EXE]をダブルクリックしてください。

DEMONSTAR
①付録CD-ROMのDEMONSTARフォルダに収録されている[DEMONSHR.EXE]をダブルクリックしてください。

DESCENT3ムービー
①付録CD-ROMのDESCENT3フォルダに収録されている[D3WEB215.AVI]をダブルクリックしてください。

DOMINANT SPECIES
①付録CD-ROMのDOMINANT SPECIESフォルダに収録されている[DS.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

F-16 MULTIROLE FIGHTER
①付録CD-ROMのF-16 MULTIROLE FIGHTERフォルダに収録されている[F16DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

GIANTS:CITIZEN KABUTOムービー
①付録CD-ROMのGIANTSフォルダに収録されている[GIANTS_4MIN.AVI]をダブルクリックしてください。

GRAND PRIX LEGENDS
①付録CD-ROMのGRAND PRIX LEGENDSフォルダに収録されている[GPLDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

GRAND TOURING
①付録CD-ROMのGRAND TOURINGフォルダに収録されている[GRANDTOUR.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[GT.EXE]をダブルクリックしてください。

HEAVY GEARⅡ
①付録CD-ROMのHEAVY GEARⅡフォルダに収録されている[HG2_DEMO_US.EXE]をダブルクリックしてください。
※プレイするには、3Dアクセラレーターが必要です。
※編集部で確認したところ、一部のマシンでは動作しないことがありました。

インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」クライアントソフト
①付録CD-ROMのJONGフォルダに収録されている[INDEX.HTML]を参照の上、ユーザー登録(無料)をして、インストール・実行してください。
※ユーザー登録にはクレジットカードが必要です(課金はされません)。
※本誌p.028の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

STARTREK THE NEXT GENERATION:KLINGON HONOR GUARD
①付録CD-ROMのKLINGON HONOR GUARDフォルダに収録されている[KHGDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

KNIGHTS AND MERCHANTS
①付録CD-ROMのKNIGHTS AND MERCHANTSフォルダに収録されている[K_D_V092.EXE]をダブルクリックしてください。

MAD TRAX
①付録CD-ROMのMAD TRAXフォルダに収録されている[MADTRAX.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のMTDEMOフォルダの中にある[MADTRAXD3D.EXE](Direct3Dバージョン)、もしくは[MADTRAXGLIDE.EXE](Glideバージョン)をダブルクリックしてください。

インターネット ジャン荘「東風荘」クライアントソフト
①付録CD-ROMのMAHJANGフォルダに収録されている[MJSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌p.028の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIG~1.EXE]をダブルクリックしてください。

PGL QUAKEⅡ決勝大会DEMO
①付録CD-ROMのPGLフォルダに収録されている[PTRIP.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで、QUAKEⅡがインストールされているフォルダの下のBASEQ2¥MAPSに解凍してください。
②付録CD-ROMのPGLフォルダに収録されている[W18-1.ZIP]、または[W18-6.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで、QUAKEⅡがインストールされているフォルダの下のBASEQ2¥DEMOSに解凍してください。
③QUAKEⅡの起動後に、[半角/全角]キーを押してコンソール画面を出し、「demomap(デモファイル名).dm2」と入力してください。
例)demomap final-threshchase.dm2
※p.040、041およびp.122、123の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

PLANESCAPE TORMENTムービー
①付録CD-ROMのPLANESCAPEフォルダに収録されている[TORMENT_4X.AVI]をダブルクリックしてください。

ポピュラス ザ ビギニング
①付録CD-ROMのPOPULOUSフォルダに収録されている[POPTBDEMO.EXE]をダブルクリックしてください

RAILROAD TYCOONⅡ
①付録CD-ROMのRATYCOON2フォルダに収録されている[SETUPEX.EXE]をダブルクリックしてください。

ROBO RUMBLE
①付録CD-ROMのROBO RUMBLEフォルダに収録されている[ROBODEMO E.EXE]をダブルクリックしてください。

SiN
①付録CD-ROMのSINフォルダ内に収録されている[SINDEMO2J.EXE]をダブルクリックしてください。

製品版SiNパッチVer.1.01
①付録CD-ROMのSINフォルダ内に収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストールしてください。
※このプログラムは、製品版のSiNをお持ちの方のみご使用になれます。

SNOW WAVE AVALANCHE
①付録CD-ROMのSNOW WAVE AVALANCHEフォルダに収録されている[SNOW.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SNOWWAVE.EXE]をダブルクリックしてください。

TRESPASSER
①付録CD-ROMのTRESPASSERフォルダに収録されている[TPASSDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のDEMOフォルダの中にある[TRESPASS.EXE]をダブルクリックしてください。

VIPER RACING
①付録CD-ROMのVIPER RACINGフォルダに収録されている[VIPER22.EXE]をダブルクリックしてください。

VR BASEBALL 2000
①付録CD-ROMのVR BASEBALL 2000フォルダに収録されている[HRDERBY.EXE]をダブルクリックしてください。

WARGASM
①付録CD-ROMのWARGASMフォルダに収録されている[WARGASMDEMO2.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

毎月、楽しみにしています。子育ての合間をみて、「ULTIMA ONLINE」をやってます。思えば、UOを始めたのもこの本の記事を読んでから……。そしてまた、毎月「ダークアイズ」の記事を見るたびに……。βテスト参加したいです。
（埼玉県・恵真知子）

子育ての合間にUOをプレイ。いいですねー。お子さんを寝かせる際に、その日体験したブリタニアでの冒険の話を聞かせてあげるお母さん。勝手に想像してしまいましたが、そんな家庭でしたら、きっと夢のあるお子さんに成長することでしょう。育児は大変でしょうけど、頑張ってくださいね。ダークアイズについても、新鮮な情報をお届けするために努力していきます。お楽しみに！

毎号楽しく読んでいます。ところで、編集部のみなさんはゲームのことしか頭にないのですか。自分はゲームで頭がいっぱい。かなりヤバーイ状態です。本当にヤバイ。
（京都府・四方崇博）

いやいや、全然問題ないでしょう。ゲームのことだけで頭がいっぱいなんて、健全ですよ。編集部には、頭の中がかなり不健全なもので満たされている者が数人います。詳しいことは、とても書けません。でも、そんな私たちもネットワークゲームは大好きです。

Play Onlineは最高ですね。もう何も言うことはないです。これからもこの調子で頑張ってください。
（宮城県・木村優哉）

ダメです。もっともっとパワーアップしていきますよ。なぜなら、木村さんのようなありがたい読者をもっと喜ばせたいからなのだー！　これからも応援してくださいね。

創刊号からずっと購読しています。ネットワークゲームは「DOOM」のころによく電話回線を使ってプレイしていました。最近は仕事が忙しくてあまりやっていませんが、マルチプレイのゲームがかなり増えましたね。
（石川県・中村伸武）

DOOM以降、特に「QUAKE」から爆発的に増えましたねー。インターネットの普及もあり、ますます広まってきているネットワークゲーム。1999年もその勢いは弱まるどころか、さらに加速していきそうです。本誌も1999年はガンガン攻めまくりますよ。ご期待ください!!

貴誌ホームページのBBSに質問すると、分かりやすく答えてくれる坂之上氏を始め、「硬派な」誌面を提供してくれる編集者の方々に、非常に好感が持てます。これからも期待していいですね？　（東京都・小泉賢治）

「サンキューベリーマッチ!! ご期待ください」（坂之上）。とのことです。ぜひ今後とも、本誌をよろしくお願いいたします。

QUAKEⅡやインカミングのソフトがどこにも置いていません。近場のソフトショップやパソコンショップなど、全滅でした。せっかく新しいマシンを買ったので、やってみたいのに……（泣）。（広島県・伊藤健太）

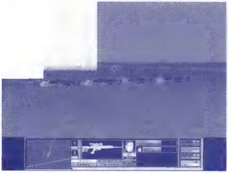
メーカーのみなさーん！　ここに、お客様がいますよー!!　欲しいソフトが見つからない場合は、メーカーの方に問い合わせてみましょう。本誌のレビューや特集で紹介したタイトルに関しては、Information欄にて問い合わせ先を明記しています。きっと通信販売などの別の入手手段や、最寄りの販売店を教えてくれると思いますよ。

初めて読んだけど、ゲーマーには大変良い本。面白かった。私はULTIMA ONLINE、QUAKEオンリーなので、いろいろあるんだと感心した。
（千葉県・緒方静佳）

ありがとうございます。ネットワークゲームにもいろいろあるんですよ、これがまた。私も感心してしまいます。ところで、最近本誌のバックナンバーが結構売れているんです。これはきっと、自分に合ったネットワークゲームを探求する人が増えてきているということなのでしょう。バックナンバーの購入方法についてはp.102をチェック！　付録CD-ROMにも多彩なジャンルのゲームが収録されていますので、ぜひプレイしてみてくださいね。

自慢ショット

「RAINBOW SIX」のシュールなスクリーンショットです。次々と歩いてきたところを、右方向から狙撃していったらこうなりました（笑）。ちなみに、MODファイルを変更してPSG-1スナイパーライフルで撃った結果です。
（神奈川県・都々目さとし）



さすがに精鋭部隊だけあって、やられたときも整然としていますねー。すがすがしいです。あれ？　そういうわけではないんですか？

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局 Play Online編集部　○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

文／菅原有香

第9回 意外に役立つ!? 悪口の表現 <ULTIMA ONLINE編 VOL.5>

今回で最終回となるULTIMA ONLINE編。そこで、今回は禁断のテーマとも言える「相手をののしる表現」について紹介していこう。悪口の言い方を取り上げることにためらいもあるが、言いたいことも言えずに不快な思いをするだけでは、ゲームプレイが楽しいはずがない。これも自己表現の一つの手段として、覚えておいたほうがいいだろう。

Hiyas guys! 今回のテーマを待ち望んでいた読者もいるだろう。相手をののしる表現だ。ULTIMA ONLINE(以下、UO)をやっていて、多くのフィルターがかかったスピーチを連発するプレイヤーキャラクター(以下、PC)に出会ったことはないだろうか。不特定多数の他人との接触が避けられないUOでは、嫌なこともたまにある。いきなりPKされたり、泥棒に大切なアイテムを盗まれれば頭に来る。また、友達に愚痴るだけでは気が済まず、本人に言い返したくなるのは、ごく当たり前の反応だ。

英語の悪口は、日本人から見るとかなりきつい感じのものが多い。むやみに使ってほしくはないが、ばかにされていることも分からないのではあまりに情けない。失礼な振る舞いをするキャラクターに一言言ってやりたい衝動に駆られたら、今回紹介する表現を使用するといい。諸君のやり場のなかった怒りを表現する手段となれば幸いである。ただし、罪のないPCを傷つけるためには、くれぐれも使用しないように。諸君のモラルが問われる問題だ。

●会話例

Solomon：Hey bro whats the matter?

ソロモン：おい、どうしたんだ？

Darrel：Solo! This girl robbed all my regs.

ダレル：ソロ！ この娘がおれの秘薬を全部盗みやがった。

damnit! YOU thief!

畜生！ 泥棒め！

Janice：So what? Its your fault, and Im thief.

ジャニス：だから何？ あんたが悪いんでしょ、あたしは泥棒。

Stealing is my job. And ur (=you are) soooo slow!

盗むのが仕事よ。それに、あんた超のろまなんだもん！

Solomon：Jeez…please give back his regs

ソロモン：なんてことだ……どうか彼の秘薬を返してくれよ

Janice：why? Now theyre mine

ジャニス：なんで？ これはもうあたしのでしょ

Solomon：**Damn**…Darrel, you shoulda more careful

ソロモン：あ〜あ・・ ダレル、もっと気を付けるべきだったな

メモ：shouda=should have。Shoulda+動詞 で「〜すべきだったのに」という表現になる。もっぱら、先の行いを悔いるときに使われる。

例）I shoulda join that guild…it is so powerful

あのギルドに入っときゃ良かったな……すごく強いんだもん

Darrel：**Fuck you** thief! **You suck**, Ill (=I'll) kill you!

ダレル：ムカつくんだよ、泥棒め！ テメエは最低だ、ぶっ殺してやる！

Janice：Go ahead hit me =) then Ill recall to somewhere

ジャニス：どうぞ、ぶん殴ってごらん(^^) そしたらどっかにリコールするもんね

Darrel：Argh,**Damn damn damn damn**…

ダレル：あ〜っ、もう、こん畜生、畜生、畜生‥…

Solomon：Okay calm down Darrel…

ソロモン：分かったから、落ち着けってダレル……

Bullshit

God damnit

Loser

Winp

Chicken

what a bullshit!

You cheap looter, fuckit!

●単語集

英語には、俗に"four-letter words"(4文字語)と呼ばれる単語が存在する。いわゆるfuck、shitなどの下品な単語(放送禁止用語でもあることが多い)で、主に4文字のものが多いためこう呼ばれる。UOでも、これらの単語にはフィルターがかけられる。これ以外にも、悪口として使用できる単語はいろいろと存在するが、これらの単語はなるべく使用を控えるようにしよう。また、英語には差別的な発言が悪口として転化したものが多い。下手をすると相手を本当に傷つけ、本気で怒らせることになる。けんかになった場合、どうしてもキャラクターではなくプレイヤー自身を憎んでしまう事態に陥りがちだ。使用にはじゅうぶん気をつけてほしい。

Damn/Damnit/ God damnit	クソッ、ちぇっ、あ〜あ、しまった、なんてこった	汎用性の高い悪口。厳密には、悪口と言うよりも好ましくない事態について思わず口にするといった感じの表現だ。本来は、神によって呪われる、たたられるという意味だが、今ではごく軽い意味で日常に用いられている
You suck	お前はムカつくんだよ、お前は最低だよ	相手をののしるときの常とう句
Fuck you	ふざけんなよ、こん畜生め	頭に来たときに思わず発する語句。元の意味からは著しくかけ離れている。若者の間では、かなり頻繁に使われる
Fuckit	最低、畜生、クソッ	事実上意味はなく、damnitなどと同じく、不快感、怒りを表わすためにつけられることが多い
例）You're cheap looter You cheap looter, fuckit!	この文を「お前はくだらないルーターだ」とするなら…… こちらの文は「てめえはお粗末なルーター野郎だよ、こん畜生め！」といった感じになる	
Bullshit	最悪、この野郎	BSとも略される。デフォルトのフィルター指定語。これを言われた相手はたいがい怒る。人だけでなく、不快な状況を示すこともある
例）what a bullshit! He's such a bullshit	なんてひどい事態だ！ 彼はどうせそういう(嫌な、だめな、しょうもない)やつなのさ	
Gay/Fag/Faggot	ダメなやつ、度胸のないやつ、ばか、まぬけ	フィルター指定語ではないが、ひどい侮辱の表現。本来は同性愛者の意。日本語に無理やり直すなら「女の腐ったような」という表現が近いだろうか
Moron/Idiot/ Lameass/Dumbass	ばか、まぬけ、うすのろ、少し足りないやつ	これらの単語はフィルターこそかからないが、本来は体の不自由な人を指す差別用語に属する。確かに相手をののしる際にはよく使われる単語だが、著しく相手の感情を傷つける。気を付けよう
Asshole	まぬけ、うすのろ	本来の意味は別にあるのだが……
Loser/Winp/ Chicken	負け犬、弱虫、逃げ腰の臆病者	口ばかり達者な連中をののしるときによく使われる。単に怒らせるためにも使用される
Your KOS	今度見かけたら殺してやる	KOSはkill on sightの略。「見つけ次第殺す」ということだ。脅しにとどめるか実行するかは君次第だ

Play Online

2 February No.009

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：1999年2月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：沼沢ゆかり／S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

編集後記

■職場だけの付き合いやあまり気の合わない者同士が宴会を催し、会計を済ませて店を出た直後の状態がきらいだ。店の出入り口付近でたむろする指示待ち族と化した彼らは、非常に醜く、2次会の場所を決めるのに1時間近く放浪することもあるようだ。この光景を見るたびに、高校時代の不良同級生が段取りの悪い教師に向かって言っていた「ちゅーねん3連発」がよみがえる。「なんやちゅーねん、早よせぇちゅーねん、どないやちゅーねん」。（with t）

■これまでにPlay Onlineで紹介したゲームは、レビューで扱ったタイトルだけでも合計146本。それぞれ10分プレイするだけでも、丸1日かかってしまう。雑誌を1年も続けると、すごい数になるもんだなぁと感慨にふけってしまいました。ソフトの保管棚もそろそろ満杯になってきたので、レビューで紹介できなかった、もうインストールすることもないク○ゲーは別の棚に移しましょうか、そろそろ。（長尾）

■ついにVoodoo3が発表されました。これは、当初Banshee2として製品化が進められていたチップを、3DfxがVoodoo3として発表したものです。弊誌12月号でBanshee搭載カードを紹介した際には、「0.25μプロセスで製造した次期Bansheeが、1998年内に出荷される」と書いていますが、結局、2D／3D機能をサポートするVoodoo3として、1999年春以降に出荷されます。AGPへの本格的な移行が始まった1998年を最後に、3D専用カードのマーケットは消滅することになりそうです。（坂之上）

■夜中に校正作業が終わり、夕飯を食いたくなったので、国道沿いをしばらく歩いて店を探していた。すると、ウインドブレーカーを上下に着込み、腕を振って早足で歩く中年女性を数多く見かけた。ウォーキングという健康法らしい。それを見て、自分の親を思い出した。健康を気遣ってウォーキングを続けていたおふくろの膝は、体重による負荷に耐え切れず、逆に通院するほど痛み出したのである。私が見る限り、彼女たちの体型はその素質がじゅうぶんだった。（ヤナギ）

■休日によく通っているラーメン屋に、テレビ局のクルーが取材に来た。ディレクターが店の主人に「常連さんはどなた？」と尋ねる。主人は「こちらの方」と私を紹介。いきなりの展開に戸惑いながらも、簡単なインタビューに答えた。後日そのことを編集部の人に伝えると、会社でオンエアをチェックするはめに。あまり映っていないだろうと思いつつ、当日その番組を見ていると、私のコメントがバッチリ使われていた。したり顔でラーメンを語る（ように映っていた）私の姿に、編集部一同は大爆笑。私自身も笑ってしまいました。テレビは怖いですねー。（K児）

■最近、リバイバルものがやたら目に付く。今回特集した「BALDUR'S GATE」を始め、10何年か前に流行った小説、映画が次々とゲーム化されている。ドラマや音楽、映画にも同じ傾向がある。作っているのは、当時影響を受けた30代前後の人間。買う側にも同じ世代の人間は多い。つまり、何百万人ものオヤジたちが青春時代を思い出して甘酸っぱい気持ちになっているのだ。そう考えると、なんだか胸やけがしてこないか？（ふく）

■最近Macの調子が非常に悪い。症状は、マウスの反応スピードが使用中に異様に遅くなるというものだ。ウイルス？　ネットワーク？　INIT？　マウス？　etc……。とうとうフォーマットからやり直し、CD-ROMから起動しても直らない。仕方なく修理に出し、ほかのMacを代用したのだが、マウスを動かしていると、またノロノロと……。まさか、この場所に何か？　今月からMacのページが始まったので、取り上げてほしい情報をハガキに書こう!（佐伯）

Play Online 3月号予告（1月23日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略

前作と変わって、シリーズ初のTOMB RAIDER型視点となった「HERETIC II」、シムシティのダークサイド版ともいえる「GANGSTERS」など、マルチプレイが面白いパソコンゲームの高密度攻略情報をお届けする

特集2　1999年を乗り切れるパソコンスペックはこれだ

パソコンで動作するソフトの中でも、ゲームは特にマシンパワーが必要となる。グラフィックやサウンドは新作が出るごとに進化し、要求されるマシン環境はどんどんハイスペックになっていく。この特集では、1999年に登場予定のビッグタイトルを快適にプレイするために必要なマシンスペックについて考察する

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表4	クリエイティブメディア	www.ctlsg.creaf.com/jp/
表2見開き	NTTデータ	www.gamersdream.ne.jp
		www.sega-nextech.co.jp
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
p.006,007	シーズウェア	www.csware.co.jp/
p.008,009	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.010,011	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	www.japan.ea.com
p.012,013	NEC	aterm.cplaza.ne.jp/
p.014	エムスリイエンタテインメント	www.zoo.co.jp

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy
資料請求 No.H03

the Live! experience.
Live the experience!

PCオーディオの革命が進行中!

Sound BLASTER Live!

Pcオーディオ体感は、画期的なSound Blaster™ Live!™の出現により、完全に変わってしまいました。Environmental Audio™は、ライブと間違える程リアルです。自分の部屋が、コンサート・ホール、戦場、海、空のような、ゲームや音楽が誘うどのような場所にも移動していく感じを味わうことができます。

Environmental Audio by CREATIVE

Environmental Audio – So Real It Has To Be Live!

Sound Blaster Live! for DOS/V
型番:SBLIVE/DV　価格:¥32,800

CAMBRIDGE SOUNDWORKS

PCWorks FourPointSurround
型番:PCW4PS/J　価格:¥16,800

Sound Blaster Live! ™は完全なるEnvironmental Audio™ソリューションの心臓部であり、かつてないほど強力なPCサウンドの標準です。また、Sound Blaster Live! ™ Valueは、メインストリーム・マーケット向けにSound Blaster Live! ™に匹敵する機能を有しています。

Environmental Audio™を体感するためには、4台のコンパクトなサテライト・スピーカーとアンプ内蔵サブウーファーのCambridge PCWorks™ FourPointSurround™スピーカー・システムとSound Blaster Live!™またはSound Blaster Live!™ Valueとで最高の組み合わせを実現できます。

Live! Experienceであなたのサウンドは生まれ変わります。

Sound Blaster Live! Value for DOS/V
型番:SBLIVE.V/DV　価格:¥19,800

Sound Blaster™ Live!™ & Sound Blaster™ Live!™ Value

- 120dBのノイズ・レベルを実現したハリウッド・クオリティのサウンド再生
- 1,000 MIPS以上の処理能力を誇るE-mu®の最強のオーディオ・プロセッサーと8ポイント補完
- Environmental Audio™による過去、現在、及び未来の全てのオーディオ・コンテンツの音質改善
- 576ボイス*のMIDIによるプロフェッショナル用ミュージック機器を超える性能

* 最新のドライバーによって576ボイスを実現できます。(www.sblive.comからダウンロード可能)

- Live! Ware™プログラムによる製品スペックのアップデート(www.sblive.com)
- Environmental Audio Extensions™(EAX™) サポート・タイトルの急速な拡大

Cambridge PCWorks™ FourPointSurround™

- コンパクトなデザインからは想像できないほどの本格的な4チャンネル・サラウンドが体験できます
- 便利なボリューム・コントローラーにより離れたところからスピーカーの音量コントロールが容易
- 好みに応じて簡単に調整できるバス・レベル・コントロール
- スピーカーの配置を容易に変更できるリア・スピーカー用のデスクトップ・スタンドとコンパクトなフロア・スタンド
- 歪を起こすことなくPCモニターの近くに設置できる磁気シールドされたサテライト・スピーカー

CREATIVE 期間：1998年 11/21～1999年 1/20
Let's Experience キャンペーン

クリエイティブメディア株式会社ではCreative Let's Experience キャンペーンを開催中です。
キャンペーン対象製品をお買い上げの方に様々な特典を設けております。ぜひこのチャンスにLive! Experienceの世界を体験して下さい。
詳しくは、店頭もしくは弊社WEBサイト http://www.creaf.co.jp/ をご覧頂くか、弊社にてお電話(TEL 03-3256-5577)にてお問い合わせ下さい。

輸入発売元:クリエイティブメディア株式会社
〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンダエイトビル3F
TEL:03-3256-5577　FAX:03-3256-5221

CREATIVE
CREATIVE MEDIA K.K.

チャンスは今! お得なキャンペーン情報は以下のアドレスに今すぐアクセス!
- http://www.creaf.co.jp/ 日本語Webサイト
- NIFTY SERVE [GO SPCVG]
- FAX Information [24時間受付] :03-3256-5600

※製品の内容、価格、仕様等につきましては、改良のため予告なく変更される場合があります。また製品写真の内容及び梱包形態は、写真と一部異なっていますので製品の詳しい内容につきましては弊社までお問い合わせ下さい。※ここに表示されている価格には消費税は含まれません。©1998 Creative Technology, Ltd. All rights reserved. Copyright 1996/97/98 Creative Technology. Creative のロゴは Creative の登録商標であり、その他すべてのブランド名や製品名は該当する各社の商標または登録商標です。

資料請求 No.H04

Play Online 2 1999
株式会社アクセラ
発行人／小島文隆　編集人／宮崎秀規　編集長／辻 英之　〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部)　電話03-3464-8285(販売部)　電話03-3464-8275(広告部)

T1117791020984
Printed in Japan　凸版印刷株式会社
©1999 AXELA Corporation
雑誌17791-2　定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi